UCG

# PS3 专辑

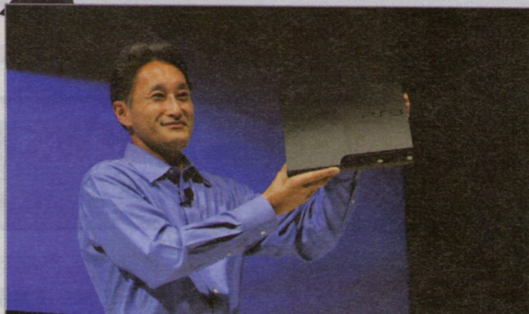
VOL.12

PS3 SPECIAL

# PS3 专辑

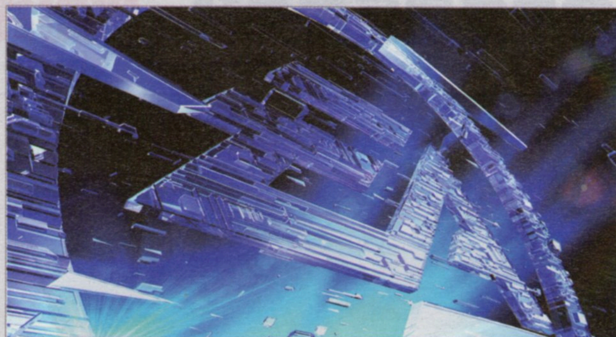
VOL.12 PS3 SPECIAL

封面设计：葛华栋　责任编辑：王伊浩



## [信息集结]

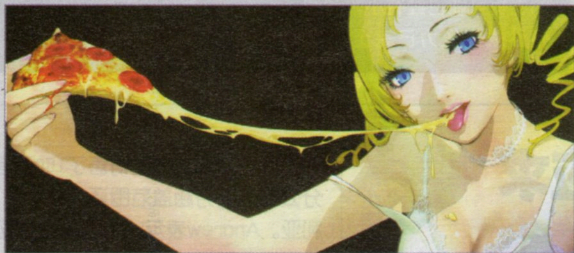




## [特企集结]







## [劲作集结]



## [攻略集结]








主　　编：胜负师
责任编辑：王伊浩
出版单位：电脑报电子音像出版社
印　　刷：深圳市雅佳图印刷有限公司
发　　行：(0931)8674805
开　　本：16开　212毫米×278毫米
版　　次：2010年12月第一版
印　　次：2010年12月第一次印刷
印　　张：15
印　　数：0001-3500册
字　　数：400千字
出版日期：2010年12月
定　　价：32.00元
ISBN 978-7-89476-554-3

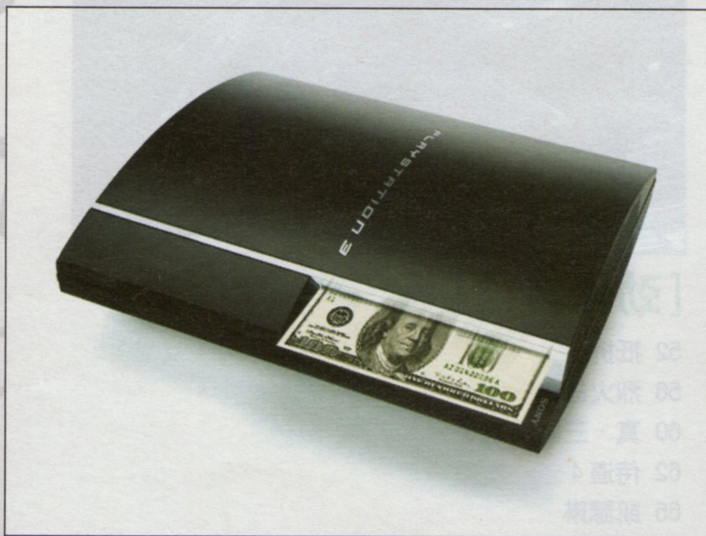
# 神机情报站

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

## 新闻透视 NEWS REVIEW

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

## 索尼集团巨额盈利，PS3终于扭亏为盈



**事件回放** 进入2010年后，索尼的经营状况持续好转，根据10月29日发布的财报，7～9月份索尼集团共实现盈利311亿日元，销售收入为1.73万亿日元。去年同期为亏损263亿日元，收入1.66万亿日元。盈利状况改善的主要原因是去年1.6万人大裁员之后节省了不少的人事费，索尼表示其网络化产品与服务部门（简称NPS，SCE所属部门）的出色表现是另外一个主要原因。

NPS从去年同期的亏损590亿日元转为盈利69亿日元，VAIO品牌的电脑和PS3的畅销，以及硬件成本的降低都是重要因素。不过PSP的硬件销量非常惨淡，从去年同期的300万台降低到150万台，PS2从190万减少到150万。索尼集团预计全年利润可以达到700亿日元，去年为盈利600亿日元。

**背景解析** 今年PS3在不降价的前提下实现销量增长，预计全年1500万台的销量目标可以顺利完成。由于在PS3的硬件方面已经实现盈亏平衡，2010年下半年后出产的主机可能已经有小幅利润，因此硬件成本压力已完全消除。同时PS3的软件销量增长气势如虹，在Wii与X360的软件销量出现不同程度下跌的2010年，只有PS3的软件市场规模仍在增长，索尼的权利金收入大幅增加，这是游戏部门扭亏为盈的主要原因。

## Move欧美热销，各地供不应求




**事件回放** 美国权威统计机构NPD发布的9月份美国游戏销量显示，由于PlayStation Move的发售，9月份美国游戏周边销售额提高了13%，但是报告中并未给出Move的实际销售数据，SCE方面也没有透露。Wedbush Morgan证券著名分析家Michael Pachter表示，Move在美国的销售情况不温不火，销量约为30万套，其中包括随主机同捆的版本。不过在Wedbush的最新报告中指出，Move在今年假期将会有强劲的销售表现。

同时SCE欧洲分公司总裁Andrew House对彭博财经社透露："Move发售第一月销量非常强劲，仅在欧洲地区就销售了150万套。"SCE欧洲分公司的业务涵盖范围还包括中东、非洲和澳大利亚。Andrew表示，由于市场反应太热烈，产能很可能会跟不上，他说："初步销售反响远远超出了我们最初的计划，我们可能会加快生产。"

SCE美国分公司虽然没有公布销售数据，不过之后不久宣布Move的首月发货量超过100万套。SCEA表示市场的消化速度非常快，"消费者表现出广泛的兴趣"。SCEA总裁Jack Tretton表示，市场需求量"强烈得令人难以置信"，他还告诉路透社Move的需求量轻而易举地超过了供应量。从一些在线商城的供应情况来看，GameStop、亚马逊、Target等店的Move供应量充足，但沃尔玛、百思买等已经开始缺货。

**背景解析** 虽然微软Kinect的关注度和宣传规模都要远远高于Move，但是从实际销售情况来看，Move并不比Kinect差。Kinect发售10天全球销量为100万，而Move首月在欧洲和美国出货量超过250万套。当然出货量不等同于销量，因此Move和Kinect谁卖得更快目前并没有权威的证明，不过相信二者应该是处于旗鼓相当的水平。两款体感装置都是注重对非玩家群体的拓展，因此首发成绩并不是最重要的，关键是看谁更具长卖实力。

信息集结 特正集结 劲作集结 攻略集结

## 三上真司新公司被收购，500万级大作开发中

**事件回放** 三上真司成立的探戈工作室正式开放其官方网站，确定公司的正式名称为Tango Gameworks，同时宣布他们已经被Bethesda Softworks的母公司ZeniMax收购。探戈的运作仍然由三上真司本人掌管。三上真司透露，今年E3展期间他就在寻找行业合作伙伴，总共找到了10家有意合作的公司，最后选择Bethesda，是因为他们能提供最独立的开发环境。Bethesda是一家为了做出好游戏花多少时间都甘心的发行商，而且有很好的管理与资本实力。



目前探戈正在开发一款AAA级大作，Bethesda方面表示，这样的大作项目随随便便都要几千万美元的成本，他们会投入足够多的时间与成本，并以500万套的销量为目标。三上真司表示这将会是他亲自在一线参与开发的最后一款AAA级大作，今后将会把机会留给年轻人。所以他将会把自己所有的经验、所有精力和自己拥有的所有一切都投入到这款游戏中。



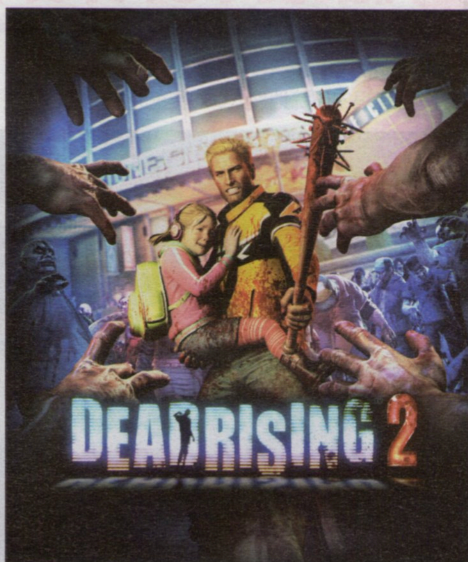
**背景解析** 今年10月初ZeniMax Media宣布风险投资公司Providence Equity Partners向他们投资了1.5亿美元，并表示将会用这笔钱加强游戏开发，扩大发行业务，并进行战略收购。没想到收购对象竟然来自日本。三上真司是一个热爱游戏开发的制作人，把公司卖掉是为了减少在筹资、管理等方面的杂务，让他能更加专注于游戏制作。由于id Software也是ZeniMax的子公司，据传探戈工作室的新作可能会使用id的Tech 5引擎，从探戈公布的几张新作怪物设定图来看，还真有点id新作《狂暴》的感觉。Tech 5代表着当前业界最强的引擎技术，如果使用该引擎，相信三上真司的新作在画面上将会达到新的高度。

## Capcom财报出炉，将进行重大改革

**事件回放** Capcom近期宣布上半财年其销售收入达到407亿日元，同比提高4.7%。不过净利润大幅降低了39.99%，降低到17.8亿日元。Blue Castle开发的《丧尸围城2》表现出色，出货200万，实际销量已经达到180万。《超级街头霸王IV》销量也达到140万套。《失落的星球2》销量为150万套，"大大低于预期"。Capcom预计本财年销售收入为910亿日元，净利润65亿日元。本财年内预测《怪物猎人 携带版 3rd》销量可以达到360万套，将于明年春季发售的《漫画英雄对Capcom 3》预计销量可达200万套。

Capcom同时指出，稻船敬二的辞职加速了公司内部对于游戏开发部门的改革。原本他们打算从明年4月才开始进行改革。Capcom认为社交网络中的休闲游戏是一个巨大的商业机会，目前正准备迅速组建一个部门进入该领域。另外Capcom正在对开发部门的其他高层进行调动，目标是更加适应这个变化迅速的行业。

**背景解析** 最近Capcom成为日本业界关注的焦点，稻船敬二辞职、利润大跌、内部改革以及《MHP3》发售……备受关注的事件接踵而至。虽然人才流失、海外事业不顺，但是有《MHP3》坐镇，相信本财年Capcom的业绩不会太差。不过内部的运营弊端会在企业的长期运作中逐渐表现出来，下个财年Capcom能否继续保持盈利令人担忧。






## 传苹果收购索尼，股市积极回应

**事件回放** 10月26日，著名财经杂志《巴伦周刊》爆出一条惊人传闻：苹果公司有可能收购索尼、Adobe或迪士尼。消息传出后，索尼股价盘初微涨0.27%，最高涨幅2.9%。当日索尼以大约1761万股交易量刷新了今年7月30以来的最高交易量。

在此前的苹果公司决算发布会后，史蒂夫·乔布斯曾表示有可能进行战略性大规模收购，这是激起业界传闻的根本原因。苹果公司目前有3000亿美元的市值，以及超过500亿美元的资金。但业内人士认为，苹果收购索尼的可能性微乎其微，所以索尼股价很快冲高回落。

**背景解析** 苹果有意进入游戏市场几乎已经是众所周知的事，不过大手笔收购索尼恐怕不大可能，至于收购迪士尼更是匪夷所思。苹果已经成为全球市值第二的公司，也有足够雄厚的资产买下一个巨型企业集团。而500亿美元的闲置资金对于一家企业来说实在太多，会被投资者们批判资金利用效率太低，要用资金来扩张业务，这是乔布斯提出要大规模收购的原因，不过分析家认为苹果收购软件公司的可能性更高。

# Capcom内乱升级，稻船敬二宣布辞职

**事件回放** 10月29日，Capcom的最高游戏制作人稻船敬二突然在Capcom旗下Daletto公司的"社长博客"中发表了辞职声明。Daletto是Capcom成立的一个分公司，负责的是网络游戏事业，由稻船敬二担任社长。稻船敬二表示，他不仅辞去了Daletto的社长职务，也辞去了在Capcom的职务。

关于辞职原因，稻船敬二说："担任社长，就是要对部下做出评价，说出自己的梦想。如果具备了这两个条件，谁都能当社长。我一直都是这么认为的，也一直都这么做。然而，如今我连对部下做评价的权限和说出梦想的资格都没有了。稻船敬二坦诚地表示，他已经达到了Capcom软件开发的最高职位，已经没有继续上升的空间。稻船敬二表示他本来可以继续待在Capcom，但是Capcom放弃了这个机会。不过稻船敬二补充说，这并不代表未来他不会继续和Capcom合作。在博客中稻船敬二有很多言犹未尽之处，不过从一些字句中已经可以感受到他对Capcom的失望，以及对Capcom死气沉沉的公司制度的不满。可能是因为发言中怨气太大，没过多久该博文就被Capcom删除了。



稻船敬二辞职的声明发布后，Capcom向媒体做出了回应。一位Capcom发言人说："过去几年来，Capcom一直在努力进行改革，为的是建立一个不依赖于任何个体的开发结构。因此我们不相信稻船的离开会影响到我们的业务运作。至于具体的游戏，我们已经为那些游戏指派了有才华的制作人，他们的开发过程进展得非常顺利。"稻船敬二离去后，Capcom调派了原本负责市场运营的一井克彦接替其职位，《生化危机5》制作人竹内润将负责统筹Capcom今后的家用机游戏开发事务。

**背景解析** 在冈本吉起、三上真司、神谷英树、稻叶敦志、船水纪孝等著名制作人相继辞职后，掌管Capcom游戏开发事务的稻船敬二也选择了离开，Capcom的元老级制作人几乎全部离去。一系列离职事件说明Capcom的内部管理存在重大问题，也许是因为Capcom向制作人提供的报酬太低，稻船敬二也在日本媒体的采访中透露了奖金太少的现状。而Capcom方面并没有因为制作人的流失采取加薪的补救措施，而是打算降低制作人的重要性，"建立一个不依赖于任何个体的开发结构"，未来Capcom也许不会再那么卖力地宣传他们的制作人。

# 《GT赛车6》开发中，对应平台或许为PS4？

**事件回放** 《GT赛车5》刚刚发售，Polyphony Digital已经马不停蹄地投入《GT赛车6》的开发。制作人山内一典不久前出席了SEMA 2010车展，在接受《汽车周刊》采访时，他确认《GT赛车6》已经在开发中，不过他说："现在说这个还太早了，我们花了2000多天才把所有创意都汇入《GT赛车5》，现在说《GT赛车6》太早了。"




当英国的Eurogamer网站问山内一典《GT赛车6》是PS3游戏还是PS4游戏时，他的回答是："不知道。"山内补充说："十年前预测未来三年的事比较容易，而如今谁也不知道未来会发生什么。在三年的时间里，我们真的不知道会有什么事发生。"当记者继续追问，他以大笑和耸肩委婉拒绝回答。

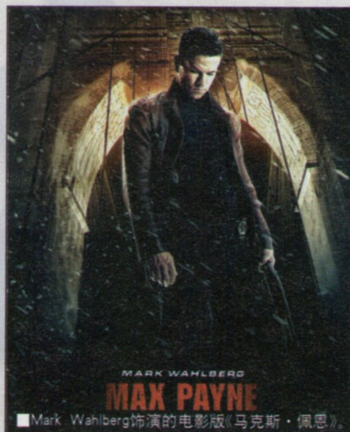
**背景解析** 《GT赛车5》足足花了5年时间才制作完成，如果按照同样的周期，《GT赛车6》发售时已经是2015年，虽然说PS3的生命周期将会有10年，不过那时PS4应该已经发售了。不过根据以往的经验，在新平台上的第一作因为要进行技术摸索，而且没有任何基础，所以耗时最长，而有《GT赛车5》的技术和素材，《GT赛车6》的开发速度应该会快很多。

# 《未知海域》电影版主角敲定！

**事件回放** 两年前，Mark Wahlberg饰演了《马克斯·佩恩》的电影版主角，可惜该片评价太差，现在他希望通过一部游戏改编的新片为自己正名。据报道，Wahlberg将会在《未知海域》的电影版中饰演主角德雷克。

Wahlberg向MTV电视台透露，他希望从明年夏季开始拍摄《未知海域》的电影版，Wahlberg的长期合作伙伴David O. Russell将会担任该片的导演与编剧。Wahlberg说："David目前已经在写剧本，他是我合作过的最优秀的编剧兼导演之一，他的主意太疯狂了……它绝对不是一个缩水版，这是肯定的。"

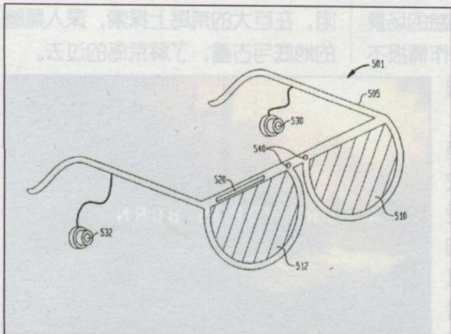
**背景解析** 《未知海域》无疑是最适合改编成电影的游戏之一，《印第安纳琼斯》等寻宝题材的电影就是最好的参考。不过开拍时间要等到明年夏季，上映时间就更加虚无缥缈了，在此之前《未知海域3》可能已经在PS3上发售，最近就有一些情报显示，《未知海域3》可能即将公布。




■Mark Wahlberg饰演的电影版《马克斯·佩恩》。

# 50多款PS3 3D游戏开发中，另有神奇新技术

**事件回放** 最近在接受游戏业界杂志《Develop》采访时，索尼的Mick Hocking对3D计划进行了介绍。他表示，索尼在3D技术领域的研究将超越外界的想像，实际上索尼甚至已经为PS3开发了全息成像技术，Hocking说："我相信这对于未来的3D游戏将会非常有趣。"



▲之前传出的索尼3D技术新应用对应的自带耳塞式3D眼镜。

另外，Hocking也确认了之前出现在网上的一份专利图确实是索尼正在开发的技术。这种技术能够让两个玩家在同一台电视机上看到完全不同的画面，由于3D画面的成像原理是奇偶帧呈现不同角度的画面，通过3D眼镜过滤之后，左右眼分别看到奇数帧或偶数帧，通过画面叠加实现3D效果。而索尼开发的技术能够让A玩家只看到奇数帧，而B玩家只看到偶数帧，而且在他们佩戴的眼镜上还附有耳机，这样连他们听到的声音都不一样。用这种技术相当于把一台电视变成了两台，玩线下双人游戏模式时，就不需要用分屏的方式完成，两个玩家都可以看到只属于自己的画面。Hocking表示，索尼还有很多新鲜有趣的3D技术。

在3D游戏阵容方面，索尼第一方正在开发的游戏中，有20多款都使用了3D技术，加上第三方游戏后，正在开发的PS3 3D游戏超过50款。

**背景解析** 由于价格、观赏习惯、节目来源等限制因素，今年3D电视市场的发展速度并没有人们预想的那么乐观，不过索尼仍然相信3D是未来的大势所趋。集合集团旗下多家分公司全力开展的3D计划仍是索尼的重点项目，而为PS3和3D电视开发各种新功能，可以让3D产品拥有更高的性价比。看来与几年前推进蓝光计划一样，索尼对3D技术已经抱着不成功誓不罢休的决心。

# 《最终幻想XIV》面临困境，PS3版成救命草

**事件回放** Enix于11月5日公布了上半财年的业绩状况。当期SE共销售817万套游戏，其中日本为284万，欧洲为271万，北美为248万。最畅销的游戏是《勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2》，销量为128万套。当期SE的运营利润从131亿日元降低到57.1亿日元，销售收入从905.6亿日元降低到680.6亿日元。

在面向投资者的情况说明会中，《最终幻想XIV》成为焦点。SE社长和田洋一承认，《最终幻想XIV》目前面临困境，他说："我们正全速进行改革，将会尽一切努力重新获取大家的信任。"根据SE发布的数据，《最终幻想XIV》的初期销售成绩并不差，出



货量有63万套，日本为19万，北美21万，欧洲23万。和田洋一表示，因为先前人们对《最终幻想XIV》的预期值太高，才会导致结果与预期出现落差。SE对《最终幻想XIV》的PS3版抱以厚望，制作人田中弘道日前透露，PS3版已经全部制作完成，只剩下最后的一点优化工作。PS3版将使用与PC版相同的服务器。

**背景解析** 《最终幻想XIV》遭到欧美媒体的普遍恶评，GameSpot网站甚至称之为"MMORPG的倒退"。对于这个投入巨资开发、被SE抱以厚望的网络战略重要大作，SE不甘心就此沉沦。目前SE正在努力对游戏进行后期改进，PS3版可能会添加不少新内容，在宣传上也会更加卖力。其实比起《最终幻想XI》，轻易突破63万销量的《最终幻想XIV》已经算是相当成功了。



# 炽焰帝国II

**发行商** | Blueside **发售时间** | 2012年

韩国Blueside公司开发的《炽焰帝国II》打造多年，是韩国历史上开发规模最大的家用机游戏巨制，原定为PC/X360跨平台。最近在韩国釜山召开的G-STAR 2010游戏展期间，SCE韩国分公司召开了新闻发布会，在会上Blueside正式公布了PS3版的《炽焰帝国II》。

Blueside方面表示，在《炽焰帝国II》开发初期就已经考虑制作PS3版，而且还专门为PS3开发了一个引擎，画面将会保持与PC版相同的水准。PS3版预定将于2012年发售，具体时间是在PC版发售的几个月后。PS3版将会追加一些特别内容，还会有独占的DLC内容。PS家族熟悉的一些标志性角色将乱入其中。

## 新品亮相 GAME DEBUT
NEWS STATION OF PLAYSTATION 3



## 超越善恶HD

发行商 | Ubisoft
发售时间 | 2011年

《超越善恶》是雷曼之父Michel Ancel制作的一款经典动作游戏，于2003年发售，虽然销量并不理想，但是在业界获得强烈好评，有不少忠实拥趸。育碧最近宣布将于2011年推出该作的高清重制版，将会在PSN和XBLA上推出，采用1080p高清画面，人物建模、贴图与音乐都经过重新制作，另外也会添加奖杯。



## 质量效应外传

发行商 | EA
发售时间 | 未知

12月份美国Spike TV将会举办"电子游戏大奖"颁奖礼，届时将会有不少大作首次亮相。最近BioWare就预告了一款将会在该活动中公开的新作。BioWare公布的只有一张视频截图，看起来是款发生在近未来的游戏，但是风格与《质量效应》相比更为写实化。

据知情人士透露，本作将会是基于《质量效应》世界观的衍生作品，由BioWare的蒙特利尔工作室开发，以多人游戏为主，但并非MMORPG，而是一款更接近于《使命召唤》的游戏。今年初，BioWare蒙特利尔工作室已经在招聘多人游戏的程序员，BioWare创始人Greg Zeschuk曾表示除了主系列的三部曲外，《质量效应》还会有其他游戏推出。而EA的John Schappert也保证明年会有源自《质量效应》的衍生作品。另外，曾开发了《雷神之锤IV》的Raven Software前首席设计师Manveer Heir今年夏季跳到了BioWare蒙特利尔参与《质量效应》关联作品。这些迹象都表明，一款动作射击或FPS类的《质量效应》正在开发中。

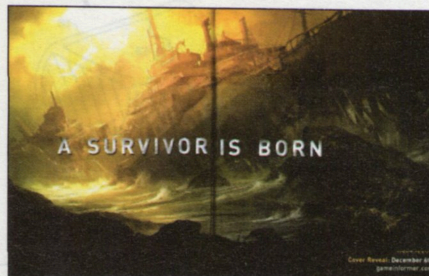


## 古墓丽影新作

发行商 | Square Enix
发售时间 | 未知

最近在美国《GameInformer》杂志中出现了一幅跨页的新作预告型广告，上面写着"幸存者诞生"，有网友从里面的蛛丝马迹中发现这是一款Eidos的游戏，而概念图所描绘的场景与去年泄露的《古墓丽影》新作情报不谋而合，看来崭新的《古墓丽影》即将现身。

根据之前的传闻，《古墓丽影》新作将会是系列的一次"再启动"，讲述"年轻、缺乏经验"的劳拉成长为冒险家的过程。游戏讲述一场突如其来的风暴摧毁了劳拉的科考船，劳拉漂流到了一个位于日本附近的神秘荒岛。从岛上留下来的一些迹象显示，该岛曾经有过居民，但是因为某种原因遗弃了家园。劳拉要用她的机智与意志克服重重险阻，在巨大的荒岛上探索，深入黑暗的地底与古墓，了解荒岛的过去。




## 骑士传说战略版

发行商 | ImageEpoch
发售时间 | 2011年夏

《最后的战士》、《七龙战记》等游戏的开发商ImageEpoch公司于11月24日召开新闻发布会，正式宣布进军游戏发行市场。ImageEpoch将这次发布会称为"JRPG宣言决起会"，同时公布了多款日式RPG，希望振兴萎靡的日式RPG。本次发布会中公布的主要为PSP游戏，不过也有一款值得注意的PS3游戏叫做《骑士传说战略版》(Chevalier Saga Tactics)。这是一款下载游戏，除了PS3版外，也会在PC上以网页游戏的方式推出，并且还有智能手机版。



本作是一款正统战略游戏，以中世纪为背景，玩家可以指挥大军，投入到网络上的壮阔战争。本作由ImageEpoch开发，NHN公司提供网络技术支援。NHN Japan社长森川亮表示本作代表了网页游戏的新世代，有着次世代家用机的画面水准和社交元素，他还暗示本作的PS3、PC与手机版应该可以跨平台连接。

# 新闻大杂烩 VARIETY NEWS

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

## 数字串烧

**6.5亿美元** Activision Blizzard宣布《使命召唤 黑暗行动》首周5日总销售金额高达6.5亿美元，远远超越《现代战争2》相同时期5.5亿美元的销售额，成为有史以来首周销售额最高的娱乐产品，超过所有电影、电视、小说和唱片。SCEA总裁Jack Tretton表示《黑暗行动》为PSN带来了前所未有的访问量。不过对于《黑暗行动》的最终累计销量能否超越《现代战争2》，分析家仍然持怀疑态度。去年《现代战争2》在年末假期总共销售了1600万套。




**1亿** EA宣布"《FIFA》系列"总销量已经超过1亿套，上个财季《FIFA》品牌销售额同比增长了20%。《FIFA 11》在欧洲和美国发售后，首周销量超过260万套，销售额达到1.5亿美元，成为"有史以来销售最快的体育游戏"。EA表示10月1～2日期间是EA Sports历史上在线游戏最繁忙的两天，在线比赛共1860万局，其中1130万局为《FIFA 11》。




**3000万美元** Gearbox接手了《永远的毁灭公爵》的开发工作后，该公司的Randy Pitchford向外界透

露了一些情报。他说，原开发商3D Realms的老总George Broussard曾经充满悔意地对他说："这是我一生中最糟糕的时期。"他为此浪费了12年的人生，结果一款游戏都没做出来，而Gearbox在过去12年开发了5款游戏。Pitchford透露，Broussard大概为此损失了2000～3000万美元，而且全部都是他自己的私人资本。Pitchford说："George Broussard不是个穷人，但不管是谁，这都是一笔吓死人的巨款。"Pitchford认为，根本原因是Broussard已经对《毁灭公爵》走火入魔了，"他宁愿把钱烧光也不要推出一个糟糕的游戏。"

**17%** 最近《家庭媒体》杂志发布的一份统计报告显示，大约17%的美国家庭至少拥有一部蓝光播放机，比起2008年增长了一倍。

从2010年开始，蓝光播放机市场在美国骤然升温，目前在美国的蓝光播放机市场上，专用蓝光播放机的保有量已经与PS3基本相当，而且正在以极高的普及速度扩大市场份额。此外还有170万的美国家庭同时拥有PS3和蓝光播放机。

## 流言蜚语

### SOCOM团队的《生化》新作?

美国Kotaku网站声称，根据他们得到的一份文件，Capcom正在开发一款组队制《生化危机》新作，而开发商是曾经制作了《海豹突击队 对峙》的Slant Six工作室。文件中称，这款游戏的定名为《生化危机 浣熊市》(Resident Evil: Raccoon City)。

虽然Capcom没有对这则传闻做出回应，在Slant Six的官方网站中宣布，他们正在开发一款"令人吃惊的新项目"，这款新作是"与新发行伙伴合作，基于某个世界级游戏系列"。多位Slant Six员工也在自己的个人网络档案中写明正在开发PS3/X360的"多人动作游戏"。而今年3月份，Slant Six曾公开招聘日语翻译。

### 平井一夫继任索尼社长?

彭博财经社最近的一则传闻指出，索尼集团CEO霍华德·斯金格可能会将社长职位传给平井一夫。之前斯金格剥夺了中钵良治的集团社长职位，由自己兼任，不过当时已经表示他只是暂时兼任社长。而平井一夫是斯金格最信任的下属之一，目前是索尼集团的副社长，由他继任社长的可能性确实很高。



### 《最终幻想XIII-2》已启动?

《最终幻想XIII》制作人北濑佳范最近透露，他希望制作一款新作让玩家更了解《最终幻想XIII》的故事，展示一些在《最终幻想Agito XIII》与《最终幻想Versus XIII》都不会出现的内容，他同时确认《最终幻想XIII》团队已经在开发新作。导演鸟山球表示，下一款作品将会加入《最终幻想XIII》DLC无法收录的内容。北濑佳范表示玩家应该可以在两年内玩到这款游戏，因为SE已经制定了两年完成新作开发的公司规定。

## 神机短消息

■野村哲也近日表示，2012年是《王国之心》诞生十周年，SE将会推出新作作为庆祝，但"我事先声明，我们不会因为是10周年纪念就推出《王国之心3》"。看来期待该作的玩家还要再等好几年。

■Capcom承认，但丁形象的彻底改变是故意为之，目的就是为了制造话题性，提高曝光度。

■前EA制作人Jake Kazdal透露，斯皮尔伯格与EA合作开发的游戏《LMNO》已经被取消，随后EA也出面确认了这则消息，不过同时强调"EA仍然与史蒂芬·斯皮尔伯格保持合作关系"。



■白金工作室的稻叶敦志日前透露，与世嘉签订的4款游戏发行协议已经到期，目前正在与世嘉商讨续约事宜。

■Atlus母公司Index Holdings宣布其上财年销售额从27.3亿日元提高到33亿日元，并且从1亿日元的净亏损转为4.4亿日元的净利润。Index表示美版《恶魔之魂》的热销是业绩提升的主要原因。

■据日本《产经新闻》报道，索尼在日本推出的Torne数字录像装置销量已经超过42万台，预计很快会超过50万，索尼表示近期将会为Torne提供新功能。



■小岛秀夫透露下一款打上"小岛秀夫作品"名号的游戏最近举行了第一次会议，参与会议的有10人，其中包含《潜龙谍影 崛起》的开发者。

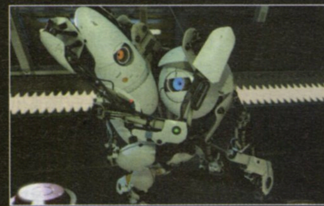
■Konami宣布将于12月16日推出一款PS3特别套装，同捆的游戏有两款：《潜龙谍影4》和《恶魔城 暗影之王》，PS3为160GB碳黑款式。该套装定价37980日元。

■Capcom宣布《漫画英雄对Capcom 3》美版将于2011年2月15日发售，限定版将采用华丽金属盒包装，包含前传漫画、一个月的Marvel在线漫画服务会员资格以及下载券，还会得到将会在游戏发售4周后提供下载的吉尔·瓦伦丁与Shuma Gorath。限定版售价为70美元。




■Koei Tecmo宣布，上半财年销售额为110.7亿日元，同比降低了27.5%。亏损额从去年同期的6.4亿日元提高到16.6亿日元。游戏业务是主要亏损源，占到总亏损中的16.2亿日元，营业额为63.3亿日元。由于业绩大跌，社长松原健二在财报说明会中宣布辞职，今后社长职位将由Koei创始人襟川阳一担任，从11月30日开始生效。

■Valve宣布备受期待的《入口2》将会延期到2011年4月20日发售，比原定计划推迟了两个多月，这是该作的第二次延期。



■Bungie为Activision Blizzard开发的首款跨平台游戏游戏顺利进行中，最近Bungie已经向全球粉丝发出邀请，在Bungie.net上报名的玩家将有机会率先参与其新作的内测。

■Bethesda Softwork宣布，《辐射 新维加斯》全球出货量高达500万套，加上下载内容的收入，该作创造的总销售额超过3亿美元。

■Activision Blizzard最近开放了一款神秘新作的预告网站，站名为"谋杀你的创造者"，该作真实身分未明。



■《质量效应2》将会在PS3上推出，为了让PS3玩家了解前作的故事，最近有相当可靠的消息称EA将会通过互动漫画的方式收录前作的剧情。

■SCEJ近日宣布将在PlayStation Store上推出"西方游戏买家精选"系列，为日本玩家精选一些在欧美流行的下载游戏，价格为500到1500日元之间。

■暴雪最近开始为《暗黑破坏神III》招聘三个家用机游戏的职位：首席设计师、首席程序师和高级制作人，暴雪方面表示"正在摸索面向家用机的《暗黑破坏神》相关概念"，而且"通过合适的处理它也将适合家用机平台"。

■Rockstar母公司Take-Two于10月29日宣布，现任首席执行官Ben Feder即将卸任，原因是"要履行与家人一起前往亚洲的长期旅游计划"。Feder仍然是ZelnickMedia公司的合作伙伴，该公司是Take-Two的最大股东，其老总Strauss Zelnick是Take-Two的董事局主席。

大。吉冈浩是四个火枪手中年龄最大、资历最深的长者，他掌管着500亿美元的消费电子产品部门，包括电视、音响、DVD、蓝光、刻录机、半导体、电池等等。但知情者认为斯金格更器重年轻有为的平井一夫。平井一夫无疑是近年来在索尼加官进爵速度最快的高层管理者，自从2006年末从美国空降到日本，总部里的很多老将连他的脸都没记清就要接受他成为副社长的事实。从普通集团干事到副社长，不到两年半的时间，平井一夫越过了30余名高层干部。在2009年2月27日，索尼的新闻发布会中宣布平井一夫将担任副社长，当时参加见面会的记者们看到了平井一夫那发自肺腑的夸张笑容，听他滔滔不绝地讲述“推动索尼向下一个阶段迈进”的理想时，记者暗地里嘀咕：“这完全是把自己当作社长了嘛！”

观察者普遍认为，去年2月开始进行的大改革是斯金格最后的机会。《日经》发文评论斯金格的改革举措“带着点绝望的味道”。但投资者们认可了斯金格的改革方向。在改革声明发布的6个月后，索尼股价总共攀升了25%，跑赢了日经与标普500指数。普罗维登斯证券公司分析家Jonathan Nelson说：“改变典型日式企业的文化比对付当前消费电子产业的困境还要困难，在当前环境下，没人能比斯金格做得更好。”通过裁员与关闭工厂，斯金格为索尼节省了每年3000亿日元的开支。索尼对供货商也变得更加吝啬，将供应商数量从2500家减少到1200家，斯金格对几家主要供货商说：“一直以来我们都太仁慈了。”但是在关乎核心竞争力的关键投资领域上，索尼仍然出手阔绰。索尼依旧保持着每年5000亿日元的研发支出。

PSN以及以之为基础的“索尼网络服务”(SOS)计划是斯金格最舍得花钱的投资板块。斯金格从苹果挖来Tim Schaaff带领PSN的工程师们，他们是平井一夫掌管的网络化产品与服务部门的核心。在1990年代，Schaaff曾是苹果软件研发的关键人物，掌管多媒体播放及编辑软件QuickTime，他对多媒体有关的一切技术几乎都颇有造诣，从芯片到图像软件再到操作系统，他都十分精通。不过自从2006年加入索尼以来，Schaaff刻意保持低调，SCE的一些高管甚至不知道Tim Schaaff这个名字。虽然索尼从出井伸之时代开始就在强调软件的重要性，但几十年来在硬件的成功上建立起来的索尼集团依然无法真正抓住“软件推动硬件”的精髓。除SCE外，索尼其他部门的大多数工程师们始终无法理解软件对硬件本身能有多大影响力。苹果的崛起给索尼的工程师们上了一课，iTunes与强大的iOS是iPhone和iPod成功的关键。苹果通过强大的、一体化的软件与网络服务把它的电子产品连在了一起。斯金格希望Schaaff能把苹果味带给索尼。Schaff同时也兼任了说客的角色，是他说服了好莱坞的片商们为PSN提供影视节目下载。不过索尼内部也有一些讨厌苹果的人对Schaaff异常反感，索尼消费电子部门的一位高管说：“他只会教育所有人，说‘我们在苹果时如何如何’。”

斯金格相信，一旦索尼拥有与苹果一样出色的软件，消费电子世界的主导权迟早落回索尼手中。斯金格说：“因为我们的硬件质量过硬，肯定比苹果的耐用。你不会想要每隔10分钟就出故障的东西吧。”



■霍华德・斯金格

## 利润至上

**SCE被解体重生后，战略方向从“市场占有率至上”、“集团目标至上”转为“利润至上”。**

CRITICISM OF PLAYSTATION 3

自从2005年6月斯金格成为索尼集团掌舵者，其间经历PS3的灾难和索尼各部门几乎分崩离析的危机，更遭遇百年难见的全球金融风暴，索尼集团的股价一度跌至谷底，但如今已逐步恢复元气。与当时斯金格接手时相比，5年来索尼股价总下跌幅度为25%。考虑到金融风暴的影响，这其实是一个令人满意的数字。斯金格做了日本的老臣子们想做却不敢做的事——他大笔一挥，就有3万人丢了工作。这是索尼历史上最大规模的裁员，在这次裁员后，索尼的脚步轻盈了许多。进入2010财年以来，索尼集团已经连续两个季度盈利，业绩持续增长四个季度，与日元高挺的困境下任天堂等公司的自由落体形成鲜明的对比。

今年10月29日，索尼发布了让他的关注者们欣喜的财报：第二财季，索尼从去年同期的亏损263亿日元转为310亿日元纯利。这一数字几乎超出了所有分析家的预测，也超出了索尼自己的估计。索尼集团的运营利润达到690亿日元，并将全年运营利润预估值上调11%，达到2000亿日元。索尼表示该季度的两大经营亮点是PC和PS3，PC销量增长60%，达到230万台；PS3销量达350万台，同比增长9%，Move是硬件销量增长的重要促进因素。台北汇丰银行投资经理史录平说：“索尼在家用机业务上正在超越任天堂。”

索尼最重视的网络业务目前已经看到成果，去年PSN创造了5亿美元的收入，虽然只有Xbox LIVE的一半，但PSN的注册用户因为有PSP的加入而突破了5000万，比X360的总用户数还多。斯金格在PSN的高速发展中看到了SOS的未来——如果接入网络的不止PS3和PSP，还包括索爱的手机、VAIO电脑、电子书、平板电脑甚至电视机、蓝光播放机，索尼的网络用户数量将呈几何级数迅速增加。庞大的用户数量会吸引内容供应商争先恐后地涌入，达到与iTunes对抗的实力。同时节目内容的充实会提高关联硬件产品的附加价值，SOS将像iTunes推进i系列产品一样成为索尼网络化产品的重大卖点。平井一夫掌管的网络化产品与服务部门将成为索尼集团的未来，这也是平井一夫被外界视为次期社长头号热门人选的关键原因。据传斯金格将在明年2月的70大寿之时确定接班人，年末商战期间PS3与网络事业的发展状况将成为平井一夫上位的重要筹码。

索尼与微软的体感之争是2010年末商战的最大看点。Kinect声势滔天，无论是广告投放规模还是媒体关注度都远远高于Move，发售后的市场反响目前看来也在Move之上，但二者的销量却不分伯仲。据索尼官方数据，Move首月欧美出货量总计超过250万套，据第三方机构估算，今年内Move总出货量将超过450万。由于同时购买两支以上Move的情况相当普遍，据估算到年底配备Move的PS3用户约250万。SCEA市场部副总裁Peter Dille表示，Move的销售速度远超预期。由于对当前的火爆热销准备不足，年末假期期间，在日本、英国和美国都将出现Move的严重缺货现象。索尼已经在努力增产，不过预计到明年二月才能完全解决缺货问题。


■位于东京青山的原SCE总部大楼。

若按实销数字推算，Move的初期销售速度与Kinect相比略有不及，Kinect首发10日后实际销

量超过百万套。不过根据零售渠道反映，Kinect发售前的蓄客现象明显，微软通过大规模的广告、可观的订购赠品和首发赠礼积蓄了数量庞大的首发购买者，首发期间的销售气势能否维持目前难以确定。有人将Kinect首发时纽约时代广场上人头攒动的照片与Move日本首发时店头的门可罗雀做成对比图发到网上，试图以此证明二者胜负已分。殊不知，时代广场是微软官方组织的全球首发中心地带，当时还准备了前3000名排队者可获赠价值150美元赠品的优惠活动，人潮汹涌的盛况不足为奇。赔本赚吆喝是微软常用的造势伎俩，拨开市场宣传造成的重重迷雾，究竟是Kinect力压Move，还是Move扮猪吃老虎还是未知数。


Move虽然宣传低调，但销量相当惊人。

Move与Kinect的硬件本身都有相当可观的销售利润，Kinect的成本据估算仅56美元左右，除去零售商的所得，粗略估计微软的利润率可能高达40%。但Kinect真正的成本并不在硬件，而是号称达到新主机首发规模的广告预算。微软为Kinect首发准备的宣传预算高达5亿美元，如果按照每套Kinect盈利60美元的乐观数字推算，微软至少要卖掉800万套Kinect才能收回广告成本。此外还要算上微软3年来在Kinect身上投入的巨额研发费用，以及主机同捆版Kinect仅100美元的价格。由此估算，Kinect销量可能要超过2000万之后才能进入纯盈利阶段。相比之下，研发与广告成本都很低的Move步履轻盈。Move只不过是理查德·马克斯博士7年前一个普通技术样品的改进版，大部分研发投入早已摊销到EyeToy身上，并在PS2时代回收完毕，具体到Move身上的研发成本几乎可以忽略不计。Move的广告费与Kinect相比也几乎可以忽略，2010年PS3关联产品的广告费与去年基本持平，Move的宣传被囊括于年末商战期间PS3的例行广告计划中，作为主机广告的一部分附带宣传。无怪乎Move被一些业内人士讥讽为索尼漫不经心的"搅局产品"。若说是索尼对Kinect的"搅局"，能用低廉的成本搅成如今的局面，索尼的资金与技术利用效率更值得赞叹。虽然Move设计上的缺乏创新令人不齿，各种与Wii极度相似的体育与健身游戏让人为索尼脸红，但这些低成本的硬件与游戏创造了利润，为PS3业务本财年内的盈利目标添砖加瓦。这才是平井一夫最想看到的结果，是他继承斯金格衣钵的政治资本，是向董事局证明改革成果的直观证据。

从过去处处追求高端技术、坚持独有格式，到现在有缝就钻、有钱就赚，Move背叛了久多良木健时代强调的高品位精神，反映了盈利压力下SCE的务实主义。今年春季开始SCE被解体重生后，战略方向从过去的"市场占有率至上"、"集团目标至上"转为"利润至上"。PS3仍然背负着网络与3D的集团目标，但不会像过去那样急于求成，为了远在天边的目标而豪掷亿金。在确保盈利的基础上向集团大方向逐步推进，才是稳健理性的经营策略。

# 救生艇

**Move的出现让他们看到了一条从Wii的沉船上全身而退的救生艇。**

CRITICISM OF PLAYSTATION 3

今年8月，EA首席执行官约翰·里奇蒂耶罗说，与2009年同期相比，2010年PS3软件销量提高了大约40%。在索尼的2009财年里，PS3软件总销量为1亿1560万套，比2008财年提高约11%。里奇蒂耶罗的数据也许只能反映EA一家公司的情况，不过2010年PS3软件销量加速增长是经过多方数据验证的事实。2010年全球游戏产业规模都在萎缩，只有PS3的软硬件销量都在增长。根据索尼发布的上半财年数据，4～9月末，PS3软件销量累计达6000万套。下半财年里有3个月是秋冬销售旺季，还有3个月是春季的大作小高潮，软件销量即使比上半财年高出一倍也不足为奇。即使达不到1.8亿的软件销量，今年PS3在软件上超越Wii看来是十拿九稳。去年Wii软件销量1.92亿套，扣除《Wii Sports》等免费赠送的游戏后不到1.7亿，今年前10个月，Wii软件销量减少了约20%。第三方的Wii游戏销售额更是集体跳水。根据EA的数据，截至9月末，他们的Wii游戏销售额比去年同期减少了82%！PS3的硬件总装机量仍在三大主机中垫底，但正在成为第三方最大的软件销售市场。Wii的泡沫因优质软件匮乏而破灭时，第三方们纷纷跳船逃生，软件市场规模高速增长的PS3是他们填补Wii游戏收入萎缩的希望所在。

由于Wii的陨落，对Move感到兴奋的已不止是日本的第三方们。一些欧美第三方正感叹对Wii过于乐观，以至于恨错难返时，Move的出现让他们看到了一条从Wii的沉船上全身而退的救生艇。把Wii体感游戏的设计创意稍微一改，并高清化之后，立刻就变成了一款Move游戏。EA的《死亡空间 血统》、《泰格·伍兹PGA巡回赛》、迪士尼的《玩具总动员3》和各种低龄向动画改编游戏……已经被Wii伤害的游戏们希望通过移植Move弥补一些损失，还没有推出的游戏及时改成了跨平台，而即将开始规划的新作很可能会直接忽略Wii版。据美国消费电子协会的统计数据，目前美国已经有超过三分之二的家庭拥有高清电视，开始逐渐接受高清画面的主流人群将越来越难接受Wii的标清画面，与Wii有相似操作特性的PS3成为他们理想的换代产品。Wii是一部在主流人群中迅速发展的主机，在其购买者中标清电视的用户占相当大的比例。这部分人群最近几年逐步换代为高清电视，他们更需要能充分发挥新电视价值的设备，同时具备高清游戏、蓝光电影播放、高清影视点播等功能的PS3最适合他们的需求。

Wii目前有7000多万用户，这些用户在未来两年内都将面临着主机更新换代的需要。这是一个巨大的市场，继承了Wii开拓的玩家群，就将获得高清主机战争的胜利。PS3的软件构成更适合以轻度玩家为主的Wii消费人群。每年排在销量榜前列的跨平台游戏中，X360版的销量大多明显高于PS3版，为何今年来PS3的软件销量反而高于X360？原因在于销量居前的通常为FPS、动作、美式RPG等核心向游戏类型，所以集中了最多核心玩家的X360有更大的消费市场。但在这些业界关注的焦点大作之外，还有更多销量居中、类型多样的游戏，它们在过于核心化的X360上可能找不到什么市场，而用户构成较为均衡的PS3为这些游戏提供了更多的受众。这就是软件均衡发展的好处。那些想升级到高清主机的Wii玩家们，可能在X360遮天蔽日的FPS游戏中找不到自己需要的游戏，而在PS3上，他们除了会找到与Wii更接近的Move游戏外，还会发现《小小大星球》、《瑞奇与叮当》、《Buzz！》、《歌星》等不那么核心向的游戏。PlayStation的品牌形象也会在他们选购新主机时发挥重要作用。PS2累计销量逼近1.5亿台，总共推出了超过1万款的游戏，软件累计销量超过14亿套。给孩子买游戏机的家长们知道PlayStation是一个可以信赖的品牌。而Xbox建立于FPS的杀戮世界之上，品牌形象太成人化，难以成为父母的选择。



■索尼为Move准备了不少适合低龄层的游戏

微软打造Kinect的重要目标之一，就是要以休闲游戏冲淡X360身上的血腥味。然而恰恰是其固有的成人化形象可能会成为Kinect的绊脚石。低龄市场将会是未来PS3与X360主流争夺战的关键，目前两个平台的低龄玩家所占比例都很低，低龄层对二者来说都是一个有待开采的巨大宝藏。X360低龄玩家少的原因是其游戏软件过于偏向成人化以及日积月累的品牌形象，PS3低龄玩家也不多是因为主机价格一直处于高位，而且由于跨平台战略的普及，PS3的游戏阵容逐渐与X360趋同。体感控制器推出、主机售价进一步降低后，PS3与X360都将进入向低龄市场渗透的关键阶段，在这个长期被任天堂垄断的市场里如何扩大份额是PS3在下一个五年的重要课题。索尼已经在为Move打入低龄市场积极筹备，除了常见的休闲游戏外，明年还将有《Move英雄》、《小小大星球2》、《捉猴啦！Fury！Fury！》等面向低龄层的Move对应游戏。

索尼虽然没有《马里奥》、《口袋妖怪》那样的怪物级游戏系列，但在它统治游戏产业的十年里，也攒下了不少宝贵的品牌资产与开发资源。其中部分旗舰级品牌直到PS3发售4年后的今天才挂帅出征，比如——《GT赛车5》！

## 登顶

**预计到下个财年，PS3的销量将正式超越Wii，成为最畅销的家用机。**

CRITICISM OF PLAYSTATION 3

长达5年的等待、赛车游戏史上最大的制作规模、最漫长的延期、最丰富的游戏内容……令人望穿秋水的《GT赛车5》终于在11月下旬驶出了山内家的车库。据Vgchartz的初步统计数据，《GT赛车5》全球首发2日实际销量为180万套左右，与PS2的《GT赛车4》相当。据估计，首周销量应该在240～250万套之间。在PS3的历史上，《GT赛车5》的首周销量只能排在第五位，但这并不代表它没有机会像前作一样突破千万销量。《GT赛车》是为数不多的能在核心玩家与轻度玩家中都大受追捧的游戏系列，长卖实力丝毫不比任天堂的怪物级游戏逊色。《GT赛车4》发售两年后，还偶尔能在销量十强中冒个泡，《GT赛车5》理应具有相同的漫长销售周期。

与过去一样，欧洲是《GT赛车5》的销量重镇，在其首周销量中占据了55%的比例。在欧洲的年末高清游戏之战中，《GT赛车5》具有一锤定音的份量。为抵消降价以及Kinect发售后X360在美国遥遥领先的优势，PS3需要在欧洲与X360进一步拉开距离。由于今年美国游戏市场规模的大幅萎缩，欧洲的市场规模已远远超过美国。PS3在欧洲的销量比美国高70%左右，不仅超过欧洲的X360销量，也超过X360在美国的销量。在一些欧洲小国，PS3几乎完全挤占了X360的生存空间。由于PS3在欧洲各国的售价普遍比美国高20%以上，提高欧洲地区的PS3销量会给索尼集团带来更多的利润。此外，今年上半年欧洲地区的PS3软件销量也同比提高了38%，PS3的软硬件销售比例已经小幅度超越PS2。

今年7月，SCEE总裁安德鲁·豪斯(Andrew House)对英国《官方PS杂志》说："在未来12个月内，PS Move将呈现爆炸式热销。"Move在欧洲发售一个月后出货量果然突破150万套，豪斯表示这大大超越了原先的预期，以至于出现了供货紧张的局面，SCEE只有向日本总部请求增调配货以及增产。这是索尼在欧洲休闲市场上的长期辛勤耕耘的结果。从多年前EyeToy登陆欧洲，引起游戏业界的首次体感游戏热潮，休闲游戏业务一直是SCEE的亮点。欧洲家庭比美国更热衷于体感休闲游戏，在娱乐休闲方面的消费也比美国人更大方。目前SCEE已经在欧洲形成以足球、赛车、休闲三种主要类别为主力正规军的强大战力，《FIFA》、《PES》、《极品飞车》、《GT赛车》等游戏系列使PS3成为欧洲核心玩家们的首选，而《歌星》、《Buzz！》等系列为索尼在任天堂的统治下保留了一片休闲天地。

日本的家用机市场已是PS3的囊中物。Wii经历了两年的销量大滑坡后已失去谷底反弹的力量，根据今年前10个月的总计销量推算，今年PS3在日本的年销量将首次超过Wii。在今年日本销量排名前50的游戏中，第三方的Wii游戏只有一款。PS3成为第三方的投资热点，未发售的Wii游戏纷纷转投PS3或改为跨平台。家用机市场热点向PS3推移之势已经形成。

在美国，PS3仍在追赶，与Wii和X360之间的差距正在缩小。PS3在欧洲与日本相对X360的绝对领先优势足以弥补其在美国的差距，而根据Wii的销量下跌速度与PS3的增长速度推算，预计到下个财年，PS3的销量将正式超越Wii，成为最畅销的家用机。家用机销量之王的桂冠将成为PS3五周岁生日的礼物。


■《GT赛车5》顺利上市，为PS3的年末商战保驾护航。

# PSN近期下载推荐

文 八重樱 美编 anubis

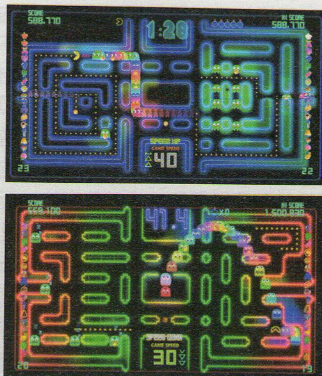
最近一段时间的PlayStation PLUS仿佛是进入了低迷期，构成卖点的商品少之又少，让人不禁开始担心今后PlayStation PLUS的命运。眼看就要到年底了，游戏大作也即将进入井喷状态，希望索尼能为购买了服务的玩家们多提供些有价值的下载，至少要让玩家感到物有所值。本期的“PSN近期下载推荐”将着重介绍最近两个月PSN上最值得下载的游戏，特别是满分神作《吃豆人冠军版DX》更是玩家们绝对不应错过的良作！原创动作游戏《灾厄》也是近期令人眼前一亮的作品，喜欢奇幻世界设定的玩家想必会很感兴趣。

## 神作推荐——《吃豆人冠军版DX》重现江湖

■版本：中英日三语版 ■服务器：港／美／日 ■售价：84港币／9.99美金／1000日元

身为一个游戏玩家，如果没有玩过《吃豆人》，那么游戏人生绝对是不完整的。和《俄罗斯方块》一样，《吃豆人》在上个世纪曾经风靡全球，据不完全统计，全球曾经玩过本作的人数已累计超过10亿，知名度甚至超过了踩蘑菇的马里奥大叔，至今已演变成为一种大众文化符号（P.S.小编家楼下的沙县小吃连锁用的也是吃豆人的标志= =|||）。《吃豆人》的恐怖之处在于，时间并不会抹灭掉它的辉煌，即便现在的电视游戏已经进化到了视听游三栖并行的次世代水平，但简单却充满乐趣的《吃豆人》每每出山都足以战翻一切高成本制作的次世代大作。

今年是《吃豆人》诞生30周年，早在5月的时候，全球最大的搜索引擎谷歌就曾将自己的标志改成《吃豆人》的迷你游戏，不但忠实还原音效，就连原本游戏中在第256关会出现的乱码也被模拟了出来，让玩家们着实疯狂了一把。原本这个致敬性质的游戏只准备公开48小时，但由于大受好评，最终谷歌将其改成永久版保留了下来，至今玩家都可以在http://www.google.com/pacman/玩到。连谷歌都如此给力了，Namco自己没有相应的举动就不太说得过去了。终于在接近年底之时，Namco先后在XBOX LIVE和PSN上放出了付费下载游戏《吃豆人冠军版DX》。你以为这是《吃豆人冠军版》的炒冷饭？那可就大错特错了！《吃豆人冠军版DX》不但内容上大大升级，增加众多迷宫数量、多样化的玩法、全新的音效与视觉效果，甚至连游戏的整个风格都发生了翻天覆地的改变。首先本作中鬼的数量会大幅提升，但各位玩家不用担心自己会死得很惨，因为游戏中也同样为玩家准备了两个杀手锏，其一就是慢动作设定，当鬼接近吃豆时会变成慢动作，方便反射弧较长的玩家及时作出判断。另一杀手锏是保险设定，如果不慎被鬼四面围击时便发动保险来秒杀敌人，从险境中脱生。喜欢挑战的玩家更可以将自己的成绩上传到网上与全世界范围内的吃豆爱好者们一决高低，当然，奖杯迷们同样可以在本作身上捞到不少杯哦！各国游戏编辑皆对《吃豆人冠军版DX》赞不绝口，IGN甚至给出了满分评价，如此超值的游戏只需84港币即可入手，各位玩家，你们还在等什么呢，赶快打开PSN登陆港服下载吧！（港服名为《食鬼冠军版DX》，另外还提供了免费的试玩版）

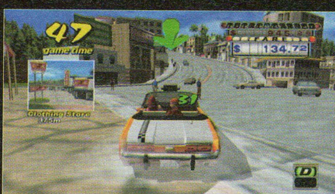


## 风驰电掣——《疯狂出租车》开跑

■版本：英语版 ■服务器：港／美／日 ■售价：80港币／9.99美金／1000日元

世嘉在DC主机平台上曾推出过不少良作，《疯狂出租车》便是其中之一。玩家在游戏中将扮演一名车技精湛的出租车司机，载着乘客穿梭于车水马龙的繁华街道之间，以最短时间抵达终点。让乘客经历一把与死神擦肩而过的疯狂体验，同时赚取大把的金钱。《疯狂出租车》充满了紧张感与娱乐性，虽然不似《GT赛车》那般高端，但同样乐趣无穷，是赛车游戏爱好者的不二之选。近期，世嘉打算把DC上的经典之作依次搬到PSN上捞一把剩余价值，《疯狂出租车》便光荣接受了打头阵的使命。但是细心的玩家还是会发现PSN的下载版与早先的DC版存在着一些差别，由于版权问题，那些曾经为玩家们津津乐道的音乐被砍掉了一多半，甚至包括最经典的片头音乐，老玩家们恐怕会大为不爽吧？此外，场景中诸如像KFC、必胜客之类的店标也随之改头换面。



为了弥补玩家们无法玩到原汁原味的《疯狂出租车》的遗憾，港服将于11月24日至12月7日期间举行“寻密码，赢巨奖”活动，只要玩家在PlayStation Store上寻找到《疯狂出租车》广告横幅上所给出的所有三句密码，并利用PS3讯息发送给PlayStation Network帐户“PS_Network_Asia”，就能获得免费的《疯狂出租车》主题，其中10名玩家还可获赠100港币的现金券（其实也不算是什么巨奖……）。这次活动仅限购买了《疯狂出租车》的会员参加，如果密码输入错误将会失去获得主题与现金券的资格，没有十足的把握请不要贸然尝试发送信息哦！

## 诚意之作——原创ACT《灾厄》

■版本：日语版 ■服务器：日 ■售价：800 日元

800 日元在日本大概也就是一顿稍微说得过去的午饭的价格，但在PSN上却可以买到一款非常不错的原创动作游戏，那就是由游戏公司ALVION所制作的《灾厄》(マリシアス)。《灾厄》的画面使用的是类似于油画般的色彩表现效果，营造出一种奇幻世界的独特氛围。玩家将化身为讨伐者，依照预言者的指示，使用可以改变形状的披风为武器讨伐带来灾祸的兵器"灾厄"。由于只是个800日元的下载游戏，所以《灾厄》的流程时间并不算长，共有6个篇章，战斗基本是以杀杂兵攒灵力再对BOSS爆气狂抽为主，但战斗方式比较新颖独特，吸收BOSS的能力之后即可开启新的技能，战斗也会随之更为多变华丽，给玩家以耳目一新的感觉，喜欢这类动作游戏的玩家不妨试一试，应该是不会让你们感到后悔的。从结局影像来看，制作方似乎已在酝酿续作，PSN上的诚意之作并不多见，希望ALVION今后也能继续维持住用心做游戏的理念吧。日服上还提供了《灾厄》的免费头像下载，喜欢这款游戏画风的玩家也别错过。





## 经典回顾——《PE1&2》开放下载版

■版本：日语版 ■服务器：港／日 ■售价：42 港币／600 日元







年底"《寄生前夜》系列"的最新一作《第3个生日》就将与玩家们见面，距离上一作发售已经有十余年的时间了，着实是个漫长的等待过程。本着温故知新的原则，《寄生前夜》和《寄生前夜2》先后开始在PSN各服上放出付费下载版，当然，这对于广大女神饭们来说也是意料之中的事了。SE针对画面细节进行了优化，并重新制作了标题画面，但并没有修改过人物建模等内容，所以更好的游戏画面什么的大家就不用想了，反正玩的也只是个回忆嘛～用这两部前作足够打发近一个月的时间了，顺便可以让自己预热一下，以便以更好的状态来迎接《第3个生日》的到来。

## 英雄归来——《戴斯班克》资料片

■版本：英语版 ■服务器：港 ■售价：117 港币

口碑不俗的美式RPG《戴斯班克》在10月14日公布了新资料片《戴斯班克 美德皮带》。该资料片为独立运作，即便玩家没有购买前作，只要付费购买本作也能尽情畅游在打怪练级的狂野世界之中。这次戴斯班克将穿过战火连绵的战场、荒芜的高地以及狂风巨浪笼罩下的海洋，去寻找传说的美德皮带，而他所使用的武器也由前作中的弓箭、投石器进化成了枪炮，一下子便有步入到现代世界的感觉。游戏中总共提供150个以上的任务，保证能谋杀掉你大量的休闲时间。此外，PSN上还同时提供了新资料片内容的追加下载，分别是以雪山为背景的《雪山地牢》和与新增半兽人同伴为伍的《战士Tankko》。拿起你的武器，战士，准备好加入正义圣战吧！（可惜本作依然不支持多人联机）




## 捍卫真理 《刺客信条 兄弟会》追加下载包

■版本：英语版 ■服务器：港／美
■售价：免费

《刺客信条 兄弟会》的优异表现令系列玩家大为惊喜，制作方也在第一时间内放出了首个追加下载任务包。梵蒂冈基督教教会的教皇认为科学家们在罗马地区宣传科学知识会对自己的统治构成严重威胁，为确保民众仍能处于教会的集权统治管理下，教皇决定要派人谋害以哥白尼为首的一批科学家们。站在真理一方的艾齐奥则要保护科学家们免遭卫道士的毒手。这段历史上著名的捍卫真理事件在《刺客信条 兄弟会》的再度诠释下将会发展出怎样的情节呢？



# 蓝光最新出碟推荐

2010年9月～11月

—— 按发售时间排列 ——

文 十大恶劣天气 编 雷电 美编 一刀

## 狼犬丹尼

Unleashed




推荐指数 ★★★☆☆

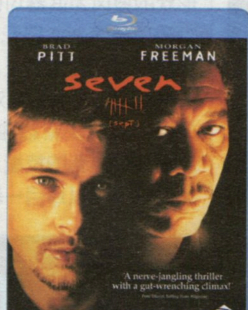
| BD发行日期 | 2010年9月14日 | 版本 | 美版 |
|---|---|---|---|
| 年份 | 2005年 | 类型 | 动作 |
| 容量 | 25GB×1 | | |

对于习惯在中国侠客狂殴俄国大力士、横扫日本道场这样的YY场面中飞升的观众而言，《狼犬丹尼》中李连杰无论是形象还是武打动作，都难以满足这种期待。李大侠这次饰演的是一个从小就被当做狼狗养的杀人机器，解开脖子上面的锁套，他就会干掉眼前的一切活人，为主人赢取赌资，如果主人开心的话，可能会得到一些肉骨头性质的奖赏。本片中Jet哥的打斗也一改以往飘逸灵动、收放自如的风格，而变成了狠劲十足，招招致命的实用主义流派，其中还夹杂着不少以往被"黄师傅"、"陈师傅"殴杀的Boss们才会用的下三滥招式。

吕克·贝松亲自创作的剧本主题是讲关于迷失人性的救赎，因此Jet迷们最想看到的激烈打斗戏反而变成了短暂的陪衬，而文艺片观众也无法容忍过于血腥和暴力的动作场面。笔者倒是觉得《狼犬丹尼》是李连杰演技发挥最为出色，同时也是最为本色的一部电影，他在担任人生导师的摩根·弗里曼面前所表现出的犹如孩子般纯真的清澈眼神，让我们穿梭时空，回到了《少林寺》时代的那个小和尚。

## 七宗罪

Se7en




推荐指数 ★★★★★

| BD发行日期 | 2010年9月14日 | 版本 | 美版 |
|---|---|---|---|
| 年份 | 1995年 | 类型 | 悬疑/犯罪 |
| 容量 | 50GB×1 | | |

大卫·芬奇的这部经典悬疑巨作无需过多的介绍，时至今日，影片中浓厚的宗教色彩，昏暗、潮湿、肮脏、混乱和血腥组合而成的纽约，以及让人对现实世界的"美好"产生质疑的压抑氛围，依然让看过它的观众们记忆犹新。这是一部令人绝望的片子，犹如坠入深渊般的无助感并不仅仅是故事所给予了，还在于这部影片向我们展示了隐藏在人性深处的罪恶和冷漠，却没有告诉我们怎样避免这种境况的恶化所导致人性的最终异化。很少有这样压抑和阴暗风格的影片能够将观众看得忘乎所以，以至于在观影结束以后需要冲出黑暗，在阳光照射下大声叫喊来释放自己的情绪。本次的蓝光版收录有一条7.1DTS音轨，除此之外还有8段被删去的场景（标清），外加长度为13分钟的可选结局：布拉特·皮特饰演的警官在这一结局中并没有扣下扳机，射爆变态杀人狂的脑袋——没错，就跟很多港产电影在内地公映时候的河蟹结局一样。大卫·芬奇还在评论音轨中对为什么没有选用这一"Good Ending"进行了解释——其实无需来自导演的说明，我们都知道惟一的原因就是："不开枪"结局实在是太不"给力"了！

## 波斯王子 遗忘之砂

Prince of Persia: The Forgotten Sand



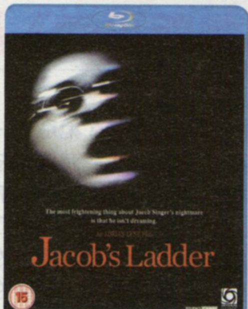

推荐指数 ★★★★★

| BD发行日期 | 2010年9月14日 | 版本 | 美版 |
|---|---|---|---|
| 年份 | 2010年 | 类型 | 奇幻/动作 |
| 容量 | 50GB×1 | | |

由游戏改编的这部电影，在迪斯尼模式的呈现下，很快就让人忘却拿它与游戏进行比较。即便是铁杆玩家，也不会觉得王子殿下放弃了飞檐走壁神技而铁了心的去搞"跑酷"，像杰克船长那样进行杂耍式的打斗有什么不妥。从结构上来说，电影版遵从了迪斯尼奇幻娱乐片的典型风格，即开场上演一场颇有想象力的激战，将整个情节和人物关系交代清楚，然后引出主要矛盾，为主角的最终目标设置重重障碍。尽管所有玩家都对时之沙、时间匕首这两个道具的作用耳熟能详，并且对剧情的梗概有了充分的了解，但编剧依然用紧凑的叙事结构，来讲述了一个简单却不空洞的故事。对于"波斯猴子"的粉丝而言，还能看到在"跑酷"、"二刀流"以外混搭的不少游戏中的名场面和经典动作。超豪华的演员阵容和精良制作，说明迪斯尼很有可能继《加勒比海盗》之后，将《波斯王子》也做成一个至少三集的大品牌。

## 异世浮生

Jacob's Ladder



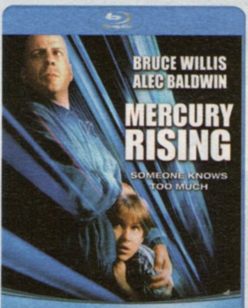

推荐指数 ★★★★☆

| BD发行日期 | 2010年9月14日 | 版本 | 美版 |
|---|---|---|---|
| 年份 | 1990年 | 类型 | 恐怖 |
| 容量 | 25GB×1 | | |

一名军人回到家乡，经常出现被追杀的幻觉，并且发现自己可以在两个世界穿梭……这不是《寂静岭4》，而是这部Konami外包游戏的原型——《异世浮生》。主角就在两个世界的反复切换过程中进入了疯狂的病态，看似平常的生活与真切的梦魇交替出现，呈现出一个战争创伤症患者的癫狂世界。地铁里惊惶扭曲的脸孔、楼道中转瞬即逝的狰狞、医院里的轮椅、未知效果的针剂、一地血污肢体脏器满地的幽秘空间、无力无措的挣扎……它不仅仅是人格分裂这一类型片的经典，更是"《寂静岭》系列"的灵感源泉。

## 终极密码战

Mercury Rising



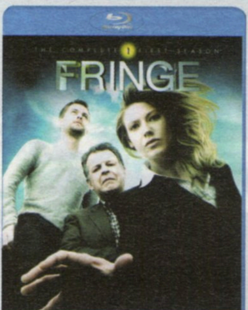

推荐指数 ★★★★☆

| BD发行日期 | 2010年9月14日 | 版本 | 美版 |
|---|---|---|---|
| 年份 | 1998年 | 类型 | 动作 |
| 容量 | 25GB×1 | | |

一个9岁智障小男孩可以破解军方最高机密"水星密码"，一个被逐出联邦调查局的特工不惜与整个国家机器为敌，担任起小孩的保护神。就是这样一个漏洞百出的故事却成就了一段经典。当时如日中天的动作片硬汉布鲁斯·威利斯与童星海特用他们绝佳的演技，掩盖了这个脑残至极的剧本，前者从《虎胆龙威》中的猛男进化为了钢铁与柔情混合而成的真心英雄，而海特则戴上了厚厚的近视眼镜，遮住了充满灵气的大眼睛，用自己僵硬的面部表情和肢体语言将一个自闭症患儿演绎得入木三分——现实中他已经是一个满脸雀斑，只知道喝酒嗑药、放浪形骸的大胖子！就让我们通过本片来追忆那个光彩夺目的小童星吧。

## 迷离档案 第二季

Fringe Season 2




推荐指数 ★★★★☆

| BD发行日期 | 2010年9月14日 | 版本 | 全区 |
|---|---|---|---|
| 年份 | 2009年 | 类型 | 惊悚/科幻 |
| 容量 | 50GB×4 | | |

FOX台显然想把《迷离档案》打造为《X档案》的继承者，然而第一季中每个故事都着实称不上有什么想象力可言，主线剧情也仅是抛出了一个平行世界的框架就戛然而止。第二季前8集故事依然是一如既往的吞温水，也许是收视率急剧下滑导致了剧组意识到连《24小时》也可毫不犹豫痛下杀手的FOX台，随时都有可能将利剑劈向这部神棍剧。第8集之后连续出现了多个主线集，使得整个世界观得以清晰的呈现，并且也圆了不少之前所挖的巨坑。更难能可贵的是对剧中人物情感世界和个人魅力的发掘，让观众一下就找到了新看点。诸如Peter的个人破案秀、用于为音乐周应景，由"傻爸爸"Walter脑补出来的歌舞剧、为了救未婚妻不惜牺牲自己肉体穿梭时空的物理学家……突然开始发力的Fringe披上了温情和人文色彩，让观众意识到科学不是冰冷的数字和公式，它也是有感情的，也是人性思考的载体。

# 蓝光最新出碟推荐（2010年9-11月，按发售时间排列）

## 斯巴达克斯 血与沙 第一季

Spartacus: Blood and Sand - The Complete First Season




推荐指数 ★★★★☆

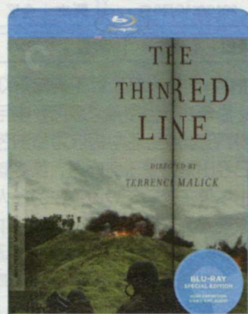
| BD发行日期 | 2010年9月21日 | 版本 | 全区 |
|---|---|---|---|
| 年份 | 2010年 | 类型 | 历史/动作 |
| 容量 | 50GB×4 | | |

《血与沙》在刚刚公布的时候，不但没有引起人们的关注，相反很多人都在等着看它一季尚未结束便被砍掉的笑话。作为一个观众们耳熟能详的历史故事的主角，即便再狗血的编剧，也无法倒腾出什么新意出来。再加上HBO台的《罗马》名声在外，光靠着"很黄很暴力"的卖点，估计《血与沙》会死得要有多惨有多惨。

编剧首先打破的，正是对斯巴达克斯这一历史人物的心理预期，第一季讲的就是这个色雷斯蛮子是如何成长为英雄的过程，他不是什么沉稳睿智的高大全式英雄，甚至对自己的奴隶身份逐渐认同，根本就不具备什么"领导受压迫阶级奋起反抗"的能力，即便有点逆反心理，多半想出来的也是雷人无比的计划。可以说，奴隶们"觉醒"正是通过第一季中一个个故事所累积出的最终爆发来获得的。在"Kill them all"的振臂一呼之中，观众和奴隶们被长期压抑的情感获得了大爆发，也为接下来更大规模的反抗斗争增添了无尽的期待。相信男主演Andy Whitfield必将战胜癌症，在未来的第二季中继续去书写斯巴达克斯的传奇。

## 细细的红线

The Thin Red Line




推荐指数 ★★★★★

| BD发行日期 | 2010年9月28日 | 版本 | 全区 |
|---|---|---|---|
| 年份 | 1998年 | 类型 | 战争 |
| 容量 | 50GB×1 | | |

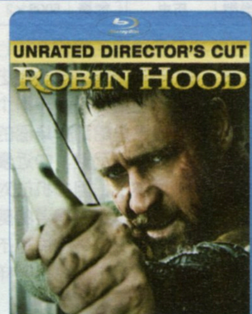
这是一部特别的战争片，特别到让玩家忘却了故事所涉及的太平洋战争背景，忽视了对垒两个阵营之间的关系和战局的发展，反倒是倾注了导演Terrence Malick的佛学思考。美日之间围绕太平洋岛屿的殊死争夺，在影片中已经没有了任何意义，呈现在观众面前的，就是人类为了物质利益相互争夺的一种最高形式——由国家全程组织运作，由无数青年人去参加的物欲诱惑之战。领悟到战争真谛的士兵不但要逃离杀戮场，而且还要远离犹如黑洞一样吞噬人性闪光点的无尽欲望。



对于战争片狂人们而言，《细细的红线》无论从军事角度还是拍摄手法而言，都不可能带来任何的快感和刺激，但它所营造的战场氛围却最接近事实。总之，如果你想找到去地狱的捷径，那么就去投身这恶心的战争吧。

## 罗宾汉 导演剪辑版

Robin Hood: Director's Cut




推荐指数 ★★★☆☆

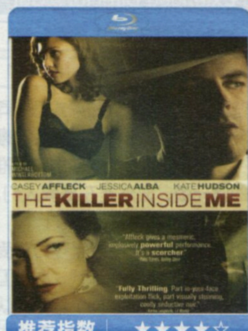
| BD发行日期 | 2010年9月21日 | 版本 | 全区 |
|---|---|---|---|
| 年份 | 2010年 | 类型 | 战争 |
| 容量 | 50GB×1 | | |

没想到斯科特老爷子一把年纪了，还能对罗宾汉的故事搞这么大的颠覆：绿林好汉变成了肌肉大叔，而玛丽安居然是一个寡妇，与罗宾汉一起演绎中老年男女二婚恋情。整部电影也充斥着美式主旋律对"普世价值"的憧憬——这一套东西其实早在《角斗士》中也玩过，不过对民主、人权思想的点题，远不如当年的《角斗士》，同为YY出来的故事，《罗宾汉》却没有历史的厚重感和与观众情绪的交流。

好在经过大师拿捏的这部史诗片，在流畅度和观影体验上要绝对超过《诸神之战》这种大忽悠片，不过从整体上看确实有失斯科特大爷的水准。之前《天国王朝》剧场版和导演剪辑版之间的天壤之别，让观众们见识了美国剪刀手的毁片能力其实并不在某局之下，如果你觉得《罗宾汉》的低水准也是剪刀手的杰作，那么不妨购入这张导演剪辑版，不过可以先提醒一句，无论怎么"导演剪辑"，都改不了本片的大杂烩气息。

## 内心的杀手

The Killer Inside Me



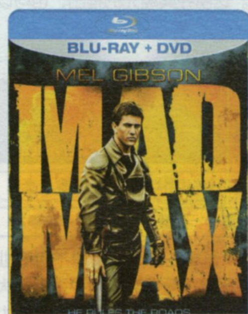

推荐指数 ★★★★☆

| BD发行日期 | 2010年9月28日 | 版本 | 全区 |
|---|---|---|---|
| 年份 | 1980年 | 类型 | 犯罪 |
| 容量 | 25GB×1 | | |

提到"杀人魔"，人们往往要在之前加上"变态"两字的定定语，而如果连环杀人犯真的让你能一眼就看出来是一个大变态，那么他屡试不爽的行凶手段根本就不可能次次得逞，甚至走在大街上就可以被当场击毙了。真正的"变态杀人魔"，从外面是看不出有什么变态的，他甚至还有着不小的人格魅力，吸引着对现实生活感到麻木的人们的目光。自作聪明的人们被他们玩弄于鼓掌之间，还有痴情少女甘愿成为他们的猎物。血腥的杀戮、扭曲的爱情，和暴力毫无保留的释放，尽在这部2010年不可不看的黑色电影之中。

## 迷雾追魂手

Mad Max




推荐指数 ★★★☆☆

| BD发行日期 | 2010年10月5日 | 版本 | 全区 |
|---|---|---|---|
| 年份 | 1980年 | 类型 | 动作 |
| 容量 | 25GB×1 | | |

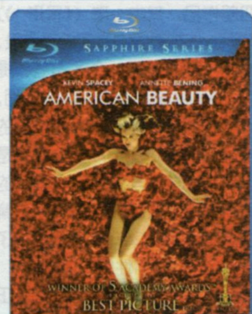
末世题材科幻片能否成功，关键就在于废土世界的构建是否能够引发观众的认同。这部影片首先吸引你的地方其实并不是梅尔·吉普赛30年前的"青葱"面孔，而是它所呈现的废土世界，要知道它的拍摄日期是1979年，那时候可没有什么CG技术，影片的投资也很小，甚至还不够搭建好莱坞级别的全景模型。除了在澳洲沙漠取景以外，服装、道具和人们的生存状态都相当令人信服。让废土世界的人们烦恼的事情也很容易让我们产生共鸣——加油难，难于上青天。于是这群车匪路霸就开始寻思着用暴力手段，将别人油箱里面的油变成自己的，上演了一幕幕生猛的公路仇杀战。



在好莱坞呈现的各种视觉特效的轮番冲击之下，30年前的Mad Max并不能给你提供任何的视觉享受，但影迷可以从中找到很多日后科幻片通用的设定，因此这块"里程碑"确实值得科幻片爱好者们去拥有。

## 美国丽人

American Beauty



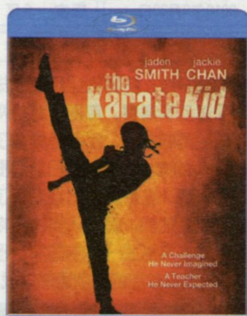

推荐指数 ★★★★★

| BD发行日期 | 2010年9月21日 | 版本 | 全区 |
|---|---|---|---|
| 年份 | 1999年 | 类型 | 生活 |
| 容量 | 50GB×1 | | |

无论是本片的直译，还是《美国心·玫瑰情》的港台式翻译，都让人会误认为这是一部爱情电影，而实际上，全片都充斥着对美国社会的中流砥柱——中产阶级的讽刺。影片中的每一个"中产阶级分子"都拥有着丰富的物质生活，但每一个人都被隐藏在重重的包装和假面之下，都对自己的身份严重缺乏认同，还要每天都强迫自己做出对应中产阶级身份的伪善。事实上，拜金主义造成的压力、精神世界的空虚、人与人之间在表面和谐之下的隔阂和冷漠，这不仅仅是困扰着美国中产积极，也在十年后全球一体化的背景下，开始影响中国新兴中间阶层的生活。正如美国人所追求的中产阶级象征——白栅栏、大房子、两辆汽车外加一条狗，为了中式中产阶级图腾疲于奔命的我们，是否也已经让自己对美好的理解和记忆被压力驱散了呢？

# 蓝光最新出碟推荐（2010年9-11月，按发售时间排列）

## 功夫梦
The Karate Kid



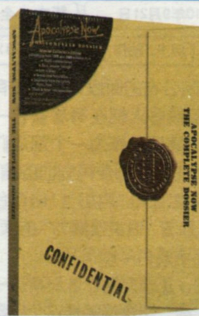

推荐指数 ★★★☆☆

| BD发行日期 | 2010年10月5日 | 版本 | 全区 |
|---|---|---|---|
| 年份 | 2010年 | 类型 | 动作 |
| 容量 | 50GB×1 | | |

作为一部翻拍片，《功夫梦》对于美国观众的看点营造极佳：当年在《当幸福来敲门》中与老爸威尔·史密斯在窘迫生活中相依为命的苦命娃贾登，现在已经出落得是玉树临风，英姿勃发，可爱中透露出不属于这一年龄段孩子的逼人英气；在北京的取景完全对应大洋彼岸观众对中国和中国文化的臆想，真不知道那么多破烂场景和“面目狰狞”的群众演员是从哪里找的。有“民族气节”，又对英姿飒爽的小贾登不感冒的人，那么就可以无视这部电影，继续在中国英雄海扁洋鬼子的意淫中去找“自豪感”。

成龙饰演的韩先生（小男主角的导师）冲淡了“外国小孩暴打‘红领巾’”的严重对立，甚至可以说这是一部打着动作旗号的“文艺片”，用一个功夫故事来寻找两个不同文化背景下共同的价值观。说白了，小贾登不会功夫之前只能被中国孩子暴打，只有师从成龙并且将自己变成外黑内黄的“烤番薯人”之后，才能反过来暴打先前欺负自己的中国孩子——厉害的是中国功夫和中国文化，而不是你这个外国小黑孩啊！

## 现代启示录
Apocalypse Now

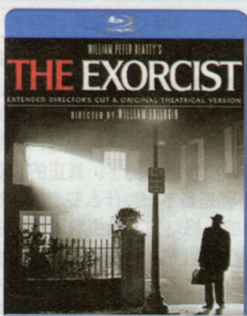



推荐指数 ★★★★★

| BD发行日期 | 2010年10月19日 | 版本 | 全区 |
|---|---|---|---|
| 年份 | 1979年 | 类型 | 战争 |
| 容量 | 50GB×1 | | |

黑压压一片的美军直升机在“女武神”旋律的伴奏下横扫越南村庄，这一波澜壮阔的战争场面被军迷奉为经典，但实际上《现代启示录》从严格意义上来说并不能算是“战争片”，这部片子根据康拉德的名著《黑暗之心》改编，只不过把小说故事背景从非洲搬到了越南丛林之中。电影的拍摄固然和当时对越战的反思有关，但其实就根本而言，越战只是故事的一个背景，影片主旨与这场带给一代美国人伤痛记忆的战争并没有太大关系。从影片进入中盘开始，《现代启示录》就从单纯的战争电影中分离出来，进入了一个夹杂着荒谬和佛学色彩的迷梦之中。其实它并不招人待见，因为有人看了30年，却依然没看懂。影片究竟想要表达什么并不是问题的关键，关键在于我们愿不愿意去从影片所表达的虚无中去体验彻底的荒诞，反思“现代文明”下隐藏在人心深处的黑暗。这张蓝光碟收录的是科波拉后来亲自剪辑的3小时加长版，附以《黑暗之心》的评论音轨和许多从未公布过的拍摄花絮。

## 驱魔人 导演剪辑版
The Exorcist: Extended Director's Cut



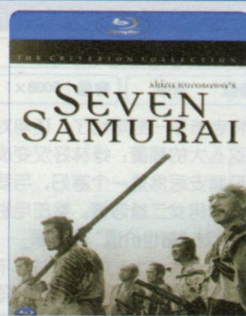

推荐指数 ★★★★★

| BD发行日期 | 2010年10月5日 | 版本 | 全区 |
|---|---|---|---|
| 年份 | 1973年 | 类型 | 恐怖 |
| 容量 | 25GB×1 | | |

视觉惊悚和心理压迫，被公认为美式恐怖同日式恐怖之间的区别，在美式恐怖片几乎和“爆浆片”、“喷血片”画上等号的今天，华纳兄弟推出了《驱魔人》的蓝光版，显然是在提醒人们，咱们恐怖片的老祖宗可是靠真功夫起家的！

上世纪70年代的美国正是传统保守力量受到各种思潮冲击的混乱年代与激情年代，对于卫道士而言，女权运动，性解放，嬉皮士给他们认同和长期坚守的价值观带来了肆意挑战。影片中的魔鬼正是象征着造成美国人信仰崩塌的破坏力量，它无视各种记录在宗教典籍上的驱魔手法，无视《圣经》和上帝的力量，让人陷入了世界末日的恐慌，却不见从天空一片圣洁的光芒中伸出拯救之手。面对被魔鬼驱使下的孩子，科学变得毫无用处，只有宗教才能解释这一切，但宗教的力量在魔鬼面前却是一无是处，十字架、圣经和圣水更像是忽悠人的劣质道具——这才是当年圣诞节公映期间将无数美国观众直接从电影院吓跑的原因。这部经典蓝光的推出，也可以衬托出今日美式恐怖片表现技法的黔驴技穷。

## 七武士
Seven Samurai




推荐指数 ★★★★★

| BD发行日期 | 2010年10月19日 | 版本 | 全区 |
|---|---|---|---|
| 年份 | 1954年 | 类型 | 历史 |
| 容量 | 50GB×2 | | |

黑泽明的功力并不仅仅体现在将这个“七武士VS. N多山贼”的小规模局部冲突拍出史诗剧的感觉，除了将十多个主要角色塑造得个性鲜明、有血有肉以外，他更是给动作场面的表现注入了全新的活力。全景、远景、中近景和特写镜头的频繁切换繁而不乱，用多机位对演员的动作戏进行同时捕捉，再通过精湛的剪辑组合出行云流水般的流畅感。打斗一点也不花哨，但镜头技巧却可以让写实主义风格照样演绎成让人不忍眨眼的视觉奇观。

正片的评论音轨由四位影评人——David Desser、Joan Mellen、Stephen Prince、Tony Rayns，和Donald Richie以圆桌会议的方式共同完成，除此之外还有一条日本电影专家Michael Jeck于十年前录制的评论音轨。

## 红龙
Red Dragon




推荐指数 ★★★★☆

| BD发行日期 | 2010年10月2日 | 版本 | 全区 |
|---|---|---|---|
| 年份 | 1999年 | 类型 | 犯罪 |
| 容量 | 50GB×1 | | |

《沉默的羔羊》名声在外，续集想不走商业化路线都不可能，于是《红龙》成为了系列最大众化的一部：没有《汉尼拔》中挑战观众承受力极限的血腥，为了照顾到观众的理解水平，真凶没过多久就露面，编剧压根儿就不想让观众感受蒙着眼睛的悬念气氛，而是玩起了更容易被大众接受的所谓“惊悚感”。但与《汉尼拔》这部为了惊悚而惊悚的商业片不同的是，安东尼·霍普金斯、拉尔夫·费因斯与爱德华·诺顿三位实力派巨星撑起了影片的强大气场，你来我往的心理交锋和听起来充满人性剖析的对白，也相当符合如今追求快餐体验，又想显示自己智商高人一等的观众的口味。更难能可贵的是，在票房压力之下，《红龙》并没有偏离《沉默的羔羊》的核心，这使得它成为了一部核心观众和普通观众都认可的佳作。

## 异形四部曲
Alien Anthology

| BD发行日期 | 2010年10月19日 | 版本 | 全区 |
|---|---|---|---|
| 年份 | — | 类型 | 科幻/恐怖 |
| 容量 | 50GB×6 | | |

《异形》是科幻电影历史上的不朽丰碑，四位导演为这个系列的每一集都注入了深刻的个人烙印。第一季对后工业时代的焦虑，第二集中对商业元素的准确拿捏，第三集中的宗教情结，以及最终集中的法国味。蓝光套装的包含有四部作品，其中1碟（《异形1》）附加的7段被删去的片段，之前于2003年的导演剪辑版DVD花絮碟中其实都有收录，比较贴心的是，此次正片在播放到这些片段的时候，画面下方会出现一个X符号，提示这是后来加入的画面；2碟（异形2）中包含有16段被删片段。在评论音轨方面，除了詹姆斯·卡梅隆以外，还有视觉监督Dennis Skotak畅谈了当初对异形女王的设计；3碟（《异形3》）的导演评论音轨要让影迷们失望，因为这部影片被公认为是大卫·芬奇的烂作，他本人甚至不承认《异形3》出自自己的手笔。在这次发行的蓝光版中，你依然听不到这位大师对本片莫名其妙的宗教元素给出的解析，两位编剧——Alec Gillis、Tom Woodruff，同视觉特效监督Richard Edlund一道提供了一些趣字性质的评论。



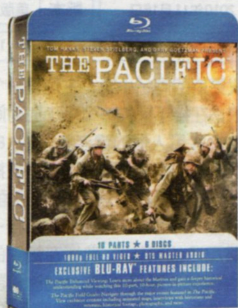

推荐指数 ★★★★★

除了《异形4》的正片以外，还有两张内容涵盖四部影片拍摄过程和制作花絮的蓝光碟，其中有很多2003年发行的DVD特别版套装中没有收录的精彩内容。

# 蓝光最新出碟推荐（2010年9-11月，按发售时间排列）

## 血战太平洋

The Pacific




| BD发行日期 | 2010年11月2日 | 版本 | 全区 |
|---|---|---|---|
| 年份 | 2010年 | 类型 | 战争 |
| 容量 | 50GB×6 | | |

《血战太平洋》是一个慢热的剧集，想去看它的人，基本上都是带着对《兄弟连》宏大战争场面先入为主的期待，结果被通篇日军"板载"，美军机枪扫射式的单调战斗消磨得毫无兴趣，还有多集连枪都没有放一响，更是让军迷们大呼上当。但是只要耐着性子看下去，就会领悟到太平洋战场和欧洲战场根本就不是一回事，以它们为背景的战争迷你剧也不是一路的东西。那些相对传统的战争片（包括兄弟连、拯救大兵）着重描绘的都是为正义而战的豪情、战友间生死与共的友情、宏大的战争场面等等。然而这部《太平洋》却更倾向于对人物的内心发展进行刻画，着力表现战争对人类身躯和心灵的双重伤害，还有对战争本体的一些反思。想看相貌猥琐的小日本被"突突"的爽快场面，请去玩《使命召唤 战火世界》的美军任务，至少《血战太平洋》不提供这种"服务"。

附加的HD碟中包含长度为48分钟介绍剧中那些真实角色生平的纪录片，Eugene Sledge、Robert Leckie、Sidney Phillips、R.V. Burgin和Chuck Tatum这些海军陆战地的英雄们中的绝大多数都已经辞世，他们的家庭成员依然保留着这些英雄平日生活的记忆，他们质朴的话语，也会让英雄的形象更显立体。22分钟的制作花絮中，我们看到了演员们在陆战队新兵营中接受磨练，看到了工作人员将成吨的火山灰运到太平洋上的无名小岛，用于再现硫磺岛地貌的大烧钱行动。最后的10分钟微型纪录片中，历史学家将会阐述了太平洋战争爆发的起因，回归理性的论述，极大的增强了剧集的历史厚重感。

## 桂河大桥

The Bridge on the River Kwai




| BD发行日期 | 2010年11月2日 | 版本 | 美版 |
|---|---|---|---|
| 年份 | 1957年 | 类型 | 战争 |
| 容量 | 25GB×1 | | |

影片取材于真实发生的历史，二战期间日本在占领泰国期间，强征一群英国俘虏在水流湍急的桂河之上修建了一座维多利亚风格的桥梁。盟军战俘和日本军的对立关系，用中式思维去表现，肯定就是表现劳工们的威武不屈的高贵品质，以及用偷工减料、暗藏机关等方式与凶残的敌人斗智斗勇，最后在大部队开始反攻，敌人节节败退的时候，将大桥炸烂，截断侵略者最后的生路……

其实盟军和日军的对立在这部影片中表现得并不明显，导演更试图通过桂河大桥的工地作为舞台，来展示民族性之间的差异。讲绅士风度、骑士精神和原则性的英国人，圆滑世故、享受第一的扬基佬，以及被武士道精神冲昏头脑，以至于无论是行为举止还是行为逻辑上都显示出不可理喻愚蠢的日本人，他们才是组成这部经典戏剧冲突的关键。

## 神秘博士 第五季

Doctor Who: The Complete Fifth Series




| BD发行日期 | 2010年11月9日 | 版本 | 美版 |
|---|---|---|---|
| 年份 | 2010年 | 类型 | 科幻 |
| 容量 | 50GB×6 | | |

新任制片人Steve Moffat上阵之后打造的《神秘博士》第五季，实现了系列风格的大转型。应该说，复制剧集之前的成功已经成为了不可能，到头来只能背负上"山寨"的骂名。在破釜沉舟之后，S5走上了一条全新的发展道路。新上任的第11位博士，用激萌形象、鲁智深式的粗中有细，以及催人泪下的人性关怀，为我们塑造了全新的"科学怪人"形象。

## 玩具总动员3

Toy Story 3

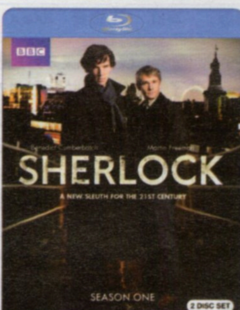



| BD发行日期 | 2010年11月2日 | 版本 | 全区 |
|---|---|---|---|
| 年份 | 2010年 | 类型 | 生活 |
| 容量 | 50GB×1 | | |

《玩具总动员》的上一部作品还是十年之前公映的，在如此之长的时间之后再度重拾这一金字招牌，让人第一时间想到的之能是"炒冷饭"和"狗尾续貂"两个词语。当年被巴斯光年和牛仔胡迪的精彩冒险吸引得目不转睛的孩子们，如今已经踏入了大学的校园，还有的人已经走上了社会，对玩具和《玩具总动员》的记忆早已消退。然而，迪斯尼依然找准了本片的主题定位——我们的童年和那些陪伴了我们幼年时代成长的玩具，终有一天会离我们而去，美好的记忆终究会随着成年生活的到来烟消云散，而本片给观众献上的，正是一次完美的道别。尽管为了照顾小观众的口味，本片中加入了许多新角色，包括草莓熊这样的新款玩具，但它本质上依然是一部满足成年观众怀旧情绪的电影，是的，童年已经走远。就像汤姆·汉克斯用他明显苍老化的声线努力演绎十多年前的那个勇敢的玩具牛仔形象那样，我们也集体装嫩，跟随着那些曾经被自己赋予生命和想象的玩具们的故事，重温同年与玩具之间的美好记忆，重温告别童年这一人生意义上最为重大的一次告别，这是影院中的小朋友尚未体味到的感触……

## 新福尔摩斯

Sherlock Season 1




| BD发行日期 | 2010年11月9日 | 版本 | 美版 |
|---|---|---|---|
| 年份 | 2010年 | 类型 | 悬疑 |
| 容量 | 25GB×2 | | |

BBC剧集《新福尔摩斯》是标准的英视迷你剧，只有三集，一集一个半小时，相当于三部电影，精彩程度绝对秒杀美国同行捣腾出的《别对我撒谎》、《超感警探》——侦破推理类还是英国人做最对味啊！剧情可以说完全忠于原著，比如第一集就改编自《血字的研究》，相同的元素，全新的内涵和外在表现，编剧将发生在维多利亚时代的一个个惊心动魄的罪案和侦破过程放在了今天的伦敦！相同的元素，全新的内涵，这种全方位的"穿越"丝毫不让熟谙原著的人产生反感；最后一个看点在于"卖腐"特性，柯南道尔的后人曾经痛心疾首地大力抨击一切向钱看的好莱坞编剧们，是他们扭曲了福尔摩斯和华生的关系，而这部英剧则将这一令人"遐思"的元素发扬光大，让一见钟情的"福华"组合很快就发展到了"谈情说案"的地步！

## 雷蒙娜和姐姐

Ramona and Beezus



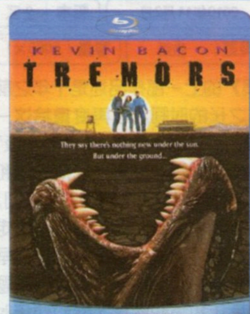

| BD发行日期 | 2010年11月9日 | 版本 | 美版 |
|---|---|---|---|
| 年份 | 2010年 | 类型 | 生活 |
| 容量 | 50GB×1 | | |

中国的孩子在"享受"家长的棍棒式教育和老师的训斥之后，总会想到"美国的教育如何如何"，然而无论在何种文化背景和教育体制之下，依然存在着某种共性，比如不管是家长还是老师，对那些"捣蛋鬼"的忍耐程度总是有限的。本片超萌的小萝莉Ramona天生是个调皮捣蛋鬼，不屈尊于繁文缛节，渴望用自己的笔墨来渲染世界，随心所欲的书写自己的规则，然而她天马行空的想法却找不到一个能欣赏自己的人，面对那些优秀听话的的同学，和家里那个成绩好又漂亮的姐姐，仿佛自己就是被大家取笑的异类，烦恼只能和她那只叫尖尖的小猫倾诉。按照某教授"谁叫你不幸生在了中国"的路线去演绎，接下来社会上又会多出一个问题少女来了。我们知道对于"异类"的教育要做到的是"疏"而不是"堵"（可惜现实中往往都是做不到），而本片就是讲述了美式家庭教育的循循善诱和行为引导，让幼小的心灵对生活进行人生的第一次正面思考。观影过程就和小萝莉的觉醒之路一样是诙谐和轻松的，绝无半点说教痕迹。

# 蓝光最新出碟推荐（2010年9-11月，按发售时间排列）

## 从地心窜出

Tremors




推荐指数 ★★★☆☆

| BD发行日期 | 2010年11月9日 | 版本 | 美版 |
|---|---|---|---|
| 年份 | 1990年 | 类型 | 动作 |
| 容量 | 25GB×1 | | |

同怪物片的套路一致的是，《从地心窜出》同样采用了万年不变的剧情公式：没用的NPC陆续死亡，人们争相逃命，在发现对方弱点之后奋起反抗，最终一男一女两位英雄完成大逆转，最后少不了两只沾满怪物粘液的嘴巴凑在一起动情一吻的恶俗桥段。不过于类型片的肃杀气氛、阴暗结局相比，影片自始至终却贯穿着一种诙谐而乐观的西部精神。类型片总是在渲染人类的渺小和无助，其中出现的怪物大都是哥斯拉这样靠个体力量无力撼动的巨物。而本片则平衡了双方的力量和智慧，怪物有自己的生理缺陷，某些情况下的生存能力甚至比人类还低，但它们具备同人类一样的学习能力，这才是它们最可怕的地方。这种"平衡"，让观众在"魔"高一尺、"道"高一丈的来回交锋中目不暇接，是90年代泛滥成灾的"B片"中值得一看的精品。



## 圣诞颂歌

A Christmas Carol




推荐指数 ★★★★☆

| BD发行日期 | 2010年11月16日 | 版本 | 美版 |
|---|---|---|---|
| 年份 | 2009年 | 类型 | 奇幻 |
| 容量 | 50GB×1 | | |

故事改编自狄更斯的同名小说，主角是一个刻薄尖酸的守财奴，在接下来的一个多小时时间里，我们将看到这个人见人恨的糟老头子的180度转变过程。通过动画制作工业顶尖的"表演捕捉"系统，金·凯利在影片中一人分饰四角，不过观众也只是能在人物的举手投足之间觅得一丝他的痕迹。饰演配角的科林·费斯在繁重的动作捕捉表演过程中就大呼受不了，而金·凯利却每天穿着附着有三百多个感应球的紧身衣，在绿幕面前YY出什么奇幻场景，然后用贴了一脸"麻子"的脸去演绎活灵活现的表情，这一过程长达三个月！在强大的CG技术演绎下，原著黑暗而现实反讽意味浓厚的故事在卡通化和魔幻化之后，就这样变成了一个劝人向善的寓言故事，并且还拥有了一个温馨而光明的结局，非常适合圣诞节期间观赏。

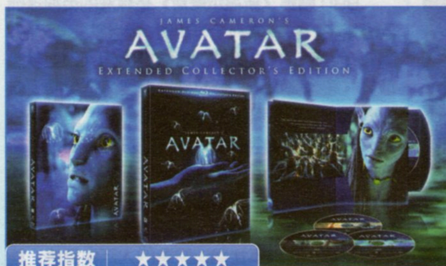


## 阿凡达加长收藏版

Avatar: Extended Collector's Edition

| BD发行日期 | 2010年11月16日 | 版本 | 全区 |
|---|---|---|---|
| 年份 | 1973年 | 类型 | 科幻 |
| 容量 | 25GB×1 | | |

为了满足观众"近距离了解外星人繁衍后代方式"的强烈要求，詹姆斯·卡梅隆在这次推出的3BD终极收藏版中特别加入了一段之前删掉的片段，内容你懂的！碟1和碟2分别收录了162分钟剧场版、171分钟特别版和178分特别加长版（含原创片头）。碟三为《制作阿凡达》纪录片，导演詹姆斯·卡梅隆、制片人乔恩·兰道、演员及制作班底深入讲述影片拍摄过程，还收录总时长超过45分钟的从未曝光的删剪片段。




推荐指数 ★★★★★

## 幽灵战队

Ghost Machine



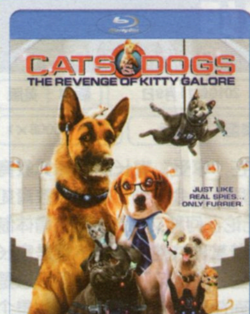

推荐指数 ★★★☆☆

| BD发行日期 | 2010年11月16日 | 版本 | 美版 |
|---|---|---|---|
| 年份 | 2009年 | 类型 | 科幻 |
| 容量 | 50GB×1 | | |

《幽灵战队》是一部以虚拟和现实的混淆为主题的科幻片，在《盗梦空间》面前，这部小成本电影确实不值一提，不过它居然"提前"实现了Inception中的几个核心理念，比如借助高科技仪器读出你的潜意识，然后让你在类似Limbo这样的混沌世界中放纵一把，说白了，就是将物质世界与精神世界联通，杀掉精神体便会消灭肉体。在这个美轮美奂同时也充满凶险的迷梦之中，人们可能沉迷于自我合理的心理世界不能自拔，甚至处于他人潜意识构造的虚拟世界中而浑然不知，就像《盗梦空间》里面栖身蒙巴萨的那群重度嗑药分子那样。

## 猫狗大战2：猫怪的复仇

Cats & Dogs: The Revenge of Kitty Galore




推荐指数 ★★★★☆

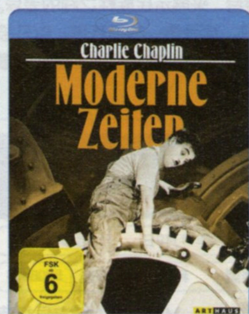
| BD发行日期 | 2010年11月16日 | 版本 | 美版 |
|---|---|---|---|
| 年份 | 2010年 | 类型 | 喜剧 |
| 容量 | 50GB×1 | | |

咱们和"宇宙第一大国"的国民把"香肉"吃得津津有味，而如果让老外们在狗肉和猫肉之间选择一种，那么他们宁可将猫咪们生吞活剥，都不会打狗仔们的主意。猫在西方文化中是不吉利、肮脏和邪恶的象征，所谓的《猫狗大战》，从一开始的善恶两方就泾渭分明——狗狗是"好人"，猫猫是"坏蛋"。第二集中唱黑脸的依然是猫，不过这次的大Boss是一只意欲报复全世界的猫中之霸、猫中之怪，这个人神共愤的家伙，已经坏到了让在第一集中打得不可开交的猫猫和狗狗放下仇恨，开始同仇敌忾起来。与迪斯尼和皮克斯注重全年龄的主题设置和观影体验不同的是，《猫狗大战2》的惟一目的就是取悦小孩子。也许是为了给那些带着自己孩子走进影院的家长们制造一些看点，本片的配音阵容堪称奢华，包括尼尔·帕特里克·哈里斯，尼克·诺尔蒂，乔·潘托里亚诺，克里斯蒂娜·艾伯盖特，还有华莱士·肖恩等明星均有献声，不过对白的内容着实让人作呕，难道这些大腕们也为世界即将被一只大恶猫破坏而义愤填膺，不惜自毁形象去饰演围剿它的那群弱智角色吗？



## 摩登时代

Modern Times




推荐指数 ★★★★★

| BD发行日期 | 2010年11月16日 | 版本 | 美版 |
|---|---|---|---|
| 年份 | 1936年 | 类型 | 喜剧 |
| 容量 | 50GB×1 | | |

喜剧大师卓别林所处的时代，喜剧演员几乎就是小丑的代名词，靠丢蛋糕这样的自贱手法来惹观众们的哄堂大笑。今天我们所处的时代，"喜剧"在所谓的盛世之下也逐渐丧失了讽刺这一最为重要的功能，沦为了"你不笑我就咯吱你"的粗鄙娱乐手段。于11月推出的这部蓝光套装，将会带领我们重温这部改变了"喜剧"定义的经典之作。

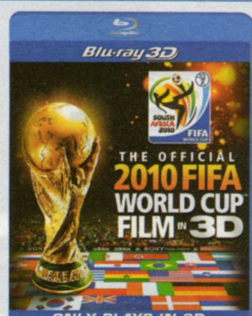
影片开始的一个镜头，许多羊群争先恐后地挤出羊圈，随后紧接着切入了一个许多工人下班后拥挤着走出工厂的镜头。七十多年过去了，这一景象在城郊结合部遍布血汗工厂的"开发区"，在大城市地铁站每一天的固定时间里，都在无限制的复制，不变的是艰辛、悲苦、荒诞，以及内心深处仅存的那一丁点微弱的希望，人类文明从一个摩登时代向另一个摩登时代不断的跳跃发展，而卓别林饰演的这位名叫夏尔洛的打工仔，却永远都是底层劳苦大众形象的代表，这才是体现卓别林喜剧深刻现实性的绝佳体现。



# 蓝光最新出碟推荐（2010年9-11月，按发售时间排列）

## 南非世界杯官方3D电影

Official 2010 FIFA World Cup Film in 3D




推荐指数 ★★★★☆

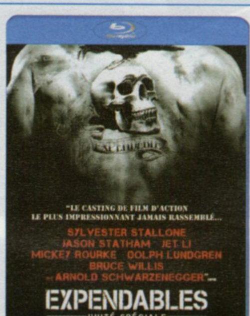
| BD发行日期 | 2010年11月16日 | 版本 | 三区 |
|---|---|---|---|
| 年份 | 2010年 | 类型 | 体育/记录 |
| 容量 | 50GB×1 | | |

悬疑惊悚黑色幽默阴谋剧情大片《南非世界杯2010》落下了帷幕，这部官方3D电影就是将一个月在绿茵场上上演的悲欢离合浓缩在两小时的时间里。"矿工"郑大世在奏国歌时流下的眼泪、"葫芦娃"比利亚在对阵巴拉圭时候奇妙的连击门柱式进球、汉斯们在遭遇斗牛士之前摧枯拉朽的气势、如入无人之境的阿根廷被德国战车碾压时的无助和绝望、乌拉圭和加纳对决时的激情四射、冠亚军决赛中上演"全武行"也改不了三度折戟沉沙命运的郁金香……每一场经典比赛的精彩片段，每一个悬念迭起的赛场事件，都会在这部3D记录电影中完美再现，让观众犹如置身于现场之中。利益优先，赚钱第一的国际足联授权SONY推出的这套官方记录片，同样也是售价高昂——39.48美元。



## 敢死队

The Expendables




推荐指数 ★★★★☆

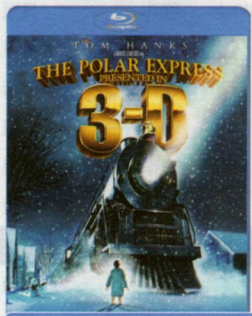
| BD发行日期 | 2010年11月23日 | 版本 | 全区 |
|---|---|---|---|
| 年份 | 2010年 | 类型 | 动作 |
| 容量 | 50GB×1 | | |

"I' ll be back!"州长大人真的回来了，不再是《终结者4》中PS出来的那个山寨货，而是货真价实的施瓦辛格！他挺着有些发福的肚子推门而入，然后被本片的主角——史泰龙爷爷奚落一番，便完成了这一酱油时段的全部演出，只留下一群统治B级动作片的硬汉们对着摄像机表演大口喝酒、大块吃肉、大枪狂扫、大片割草，去演绎他们彪悍而无需解释的人生。

《蓝波4》里面的史爷爷已经尽显疲态，只能用一件土汗衫儿来遮掩浑身松弛的肌肉，殴杀坏人的事大部都交给了特种兵小队去做了。而这次史大爷不但靠嗑药和猛练重现了当年一身的腱子肉，而且凡是杀人放火的活计都事必躬亲，要么是自己猛砍猛杀，要么就是指挥手下猛砍猛杀，还施展出了诸如"手枪当冲锋枪射"等华丽度满点的杀人神技！80年代，很多人看了《第一滴血》之后的想到的第一件事情，便是回家狂练哑铃。今天看了史爷的谢幕演出，雄性激素大量分泌的同一批观众纷纷表示，咱们就是砸锅卖铁也要去健身房减掉一身的赘肉啊！

## 极地特快3D

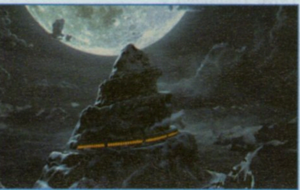
The Polar Express 3D




推荐指数 ★★★★☆

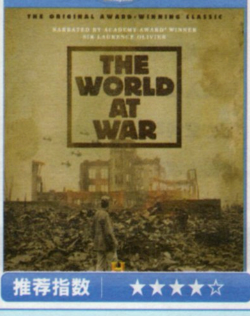
| BD发行日期 | 2010年11月16日 | 版本 | 美版 |
|---|---|---|---|
| 年份 | 2004年 | 类型 | 奇幻 |
| 容量 | 50GB×1 | | |

"圣诞老人真的存在吗？"这个问题之所以属于孩子，是因为忙于学业的青少年和为了生活而终日奔波的成年人不会提出这样无聊的问题，并不是因为我们成熟了，而是我们丢失了童真和幻想的能力，不再相信圣洁和完美的事物存在于现实世界之中，反而认为它们都是幼稚和不切实际的东西。于是影片中的这句对白——"你听得到铃铛清脆的响声吗？"成为了一句吸引和打动我们的心灵独白。影片中的主角是一个孩子，但他却是每一个观众的化身——由于个性的关系，他对身边的一切事物都持怀疑态度，包括圣诞老人是否存在这一问题。由于年龄的关系，他正处于儿童和青少年的过渡期，知道的东西越多，想象力也就越少。《极地快车》正是送给成年人麻木心灵的一份圣诞礼物。



## 战火世界

The World at War



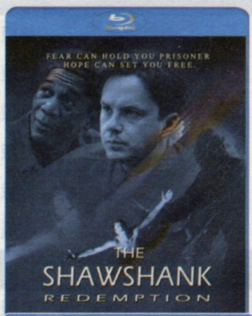

推荐指数 ★★★★☆

| BD发行日期 | 2010年11月23日 | 版本 | 全区 |
|---|---|---|---|
| 年份 | 1973年 | 类型 | 记录 |
| 容量 | 50GB×9 | | |

《战火世界》是BBC于1969年开始制作的一套二战纪录片，用总共22小时32分钟的惊人篇幅，详实地再现了发生在20世纪40年代的这场正义与邪恶的生死搏杀。本片由Jeremy Isaacs担任制片，由英国著名演员兼导演Laurence Olivier担任旁白，在整体上展示了BBC历史记录片的客观和严谨的风格。在泰晤士电视台和英国军方的大力支持下，制作组得到了许多从未与公众见面的由彩色胶片所记录的二战历史画面，这极大的提升了影片的可看性。

## 肖申克的救赎

The Shawshank Redemption




推荐指数 ★★★★★

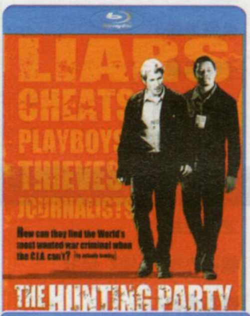
| BD发行日期 | 2010年11月16日 | 版本 | 全区 |
|---|---|---|---|
| 年份 | 1994年 | 类型 | 悬念/励志 |
| 容量 | 50GB×1 | | |

本可在当年席卷奥斯卡，可惜当年碰上了更适合美国人口味的《阿甘正传》，然而时间证明了这部作品的伟大。16年来，安迪在肖申克监狱的生活和最终的奋力一搏，让无数人认识到了"比生命可贵的也许是爱情，比爱情可贵的也许是自由，但比自由可贵的只能是希望"这句话的含义，也将无数人从绝望的边缘拯救回来。影片中那些寥寥数语却寓意深远的台词，让当年看过它的观众在日后的生活中对其有了更深的理解，它给每一个人的心灵都留下了永恒的烙印。



## 狩猎聚会

The Hunting Party




推荐指数 ★★★★☆

| BD发行日期 | 2010年11月23日 | 版本 | 美版 |
|---|---|---|---|
| 年份 | 2007年 | 类型 | 喜剧/战争 |
| 容量 | 50GB×1 | | |

本·拉登，一个六七十岁、体弱多病的糟老头子，藏身于毫无现代文明和医疗技术的阿富汗荒山之中，上有米国从间谍卫星到"掠食者"无人机一系列的高科技侦查手段，下有数万北约联军的地毯式搜索，居然过了快十年还不知所踪，并且还时不时冒出来说两句，比如"XX国支持我发动圣战"，"我现在正在XX国"——上述提到国家，必然又会成为米国的下一个打击对象。于是阴谋论者认为，需要找个借口，然后到处揍人的米国根本就不想抓住拉登，这位大爷其实就是CIA雇佣的一个演员！

《狩猎聚会》讲的其实是北约抓捕波黑塞族"战犯"卡拉季奇的故事，同拉登大爷的生死无关，不过它却用这个改编自真实事件的故事，间接回答了阿富汗的这场追捕迷局。自从2000年开始，2万北约"维和部队"和全世界的赏金猎人在区区5万平方公里的国土上搜了5年，美国特种兵还把卡拉季奇家的粪池掏了好几遍，却一直找不到这只"狐狸"。如此高难度的行动，三个发了酒疯的战地记者48小时就办妥了，无论是过程还是结果都是离奇的，而最离奇的部分就是当记者们拨通北约军方的电话，大批直升机从天而降之后发生的事情……就像导演所说的那样，"影片中最离奇的部分才是最真实的。"什么是国际政治，什么是灰色地带，什么是西方世界所标榜的人权？一切答案就在电影所演绎的这个荒诞不经的真实事件之中。



# PS3 NEW GAME SCHEDULE 新作发售表





■圣恩传说 F



■高达无双 3



■小小大星球 2



■死亡空间 2

| 日期 | 中文译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2010年12月 | | | | | |
| 2日 | 圣恩传说F | テイルズ オブ グレイセス エフ | NBGI | 角色扮演 | 日版 |
| 2日 | 北斗无双 国际版 | 北斗无双 International | Koei Tecmo | 动作 | 日版 |
| 7日 | 电子争霸战 进化 | TRON：Evolution | Disney | 动作冒险 | 美版 |
| 16日 | 恶魔城 暗影之王 | Castlevania：Lords of Shadow | Konami | 动作 | 日版 |
| 16日 | 海猫鸣泣之时 魔女与推理的轮舞曲 | うみねこのなく顷に ～魔女と推理の轮舞曲～ | Achemist | 文字冒险 | 日版 |
| 16日 | 高达无双3 | ガンダム无双3 | NBGI | 动作 | 日版 |
| 22日 | 信长的野望 Online 新星之章 | 信长の野望 Online ～新星の章～ | Koei Tecmo | 网络角色扮演 | 日版 |
| 23日 | 无限回廊 光与影之箱 | 无限回廊 光と影の箱 | SCE | 益智 | 日版 |
| 2011年1月 | | | | | |
| 13日 | 阿尔卡那之心3 | アルカナハート3 | Arc System Works | 格斗 | 日版 |
| 18日 | 小小大星球2 | LittleBigPlanet 2 | SCE | 平台动作 | 美版 |
| 18日 | 灵魂入侵 | Mindjack | Square Enix | 动作射击 | 美版 |
| 25日 | 死亡空间2 | Dead Space 2 | EA | 动作射击 | 美版 |
| 27日 | 战国无双3 Z | 战国无双3 Z | Koei Tecmo | 动作 | 日版 |
| 28日 | 质量效应2 | Mass Effect 2 | EA | 动作角色扮演 | 欧版 |
| 2011年2月 | | | | | |
| 1日 | 上旋高手4 | Top Spin 4 | 2K Sports | 体育 | 美版 |
| 8日 | 无限试驾2 | Test Drive Unlimited 2 | Atari | 竞速 | 美版 |
| 15日 | NASCAR 2011 | NASCAR 2011：The Game | Activision Blizzard | 竞速 | 美版 |
| 15日 | 漫画英雄对Capcom 3 | Marvel vs. Capcom 3：Fate of Two Worlds | Capcom | 格斗 | 美版 |
| 17日 | 凯瑟琳 | キャサリン | Atlus | 动作冒险 | 日版 |
| 22日 | 杀戮地带3 | Killzone 3 | SCE | 主视角射击 | 美版 |
| 22日 | 子弹风暴 | Bulletstorm | EA | 主视角射击 | 美版 |
| 24日 | 魔界战记4 | 魔界战记ディスガイア4 | 日本一 | 策略角色扮演 | 日版 |
| 24日 | 符文工厂 海洋 | ルーンファクトリー オーシャンズ | MMV | 模拟经营 | 日版 |
| 2011年3月 | | | | | |
| 8日 | 龙之世纪 II | Dragon Age II | EA | 角色扮演 | 美版 |
| 8日 | 极品飞车 变速2 释放 | Shift 2 Unleashed：Need for Speed | EA | 竞速 | 美版 |
| 22日 | 孤岛危机2 | Crysis 2 | EA | 主视角射击 | 美版 |
| 24日 | 凉宫春日的追想 | 凉宫ハルヒの追想 | NBGI | 文字冒险 | 日版 |
| 未定 | 真・三国无双6 | 真・三国无双6 | Koei Tecmo | 动作 | 日版 |
| 未定 | 最终幻想 X IV | Final Fantasy X IV | Square Enix | 网络角色扮演 | 美版 |
| 2011年4月 | | | | | |
| 12日 | Brink | Brink | Bethesda | 主视角射击 | 美版 |
| 19日 | 入口2 | Portal 2 | Valve | 主视角射击 | 美版 |
| 2011年9月 | | | | | |
| 15日 | 狂暴 | Rage | Bethesda | 主视角射击 | 欧版 |

在全面步入高清时代的今天，不仅是电影，后生崛起的动漫作品同样借助蓝光这一全新的载体给我们带来了前所未有的视觉体验。和其他同类产品一样，虽然正版BD动画的价格居高不下，但越来越成熟的BD25/BD50技术也可以让我们以折中的方式感受蓝光动画的魅力。本次笔者就为大家带来一篇蓝光动画的知识普及，并同时扫描近期热门作品，每一个动漫迷都千万别错过哦！

文 九兵卫 美编 NINA

# 感受高清动漫世界
# ——日本蓝光动画大扫描

## 日本蓝光动画的三巨头

### Bandai Visual

成立于1989年的Bandai Visual是BANDAI集团旗下的一家独立子会社，无论是作品的推出数量与销量，还是一线品牌的影响与号召力，Bandai Visual都当之无愧地坐拥日本蓝光动画业的头把交椅。在次世代光存储媒介大战的硝烟刚刚散去之时，Bandai Visual最早嗅到了高清动画迟早成为主流的气息，在将日升的《高达00》、《反叛的鲁鲁修》、《超时空要塞F》等人气动画最速蓝光化的同时，还利用自身的优势，将BANDAI占有版权的其他《高达》与《Macross》系列的剧场版、OVA作品新瓶装旧酒，重新以BD的形式推出，奠定了日本蓝光动画走向普通消费者的基础。

Bandai Visual最大的优势便是其手握众多动漫作品版权，尤其是“高达”等传统的常青树系列，加上近年来与Namco整合为NBGI在游戏圈大展拳脚，诸如剧场版《薄暮传说》这样的游戏改编动画也将给Bandai Visual带来额外的人气与收益。截止到2010年年末，Bandai Visual推出的蓝光动画作品数量已经超过200部，累积销量突破千万指日可待。

BANDAI VISUAL

Bandai Visual发行的蓝光动画作品


机动战士高达独角兽


破刃之剑


机动战士高达00


装甲骑兵 Votoms


交响诗篇



.hack//QUANTUM



攻壳机动队 STAND ALONE COMPLEX

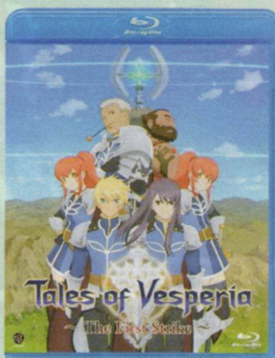


机动战士高达 逆袭的夏亚


超时空要塞 边境 in 武道馆


跨越宇宙的少女


超时空要塞 边境



薄暮传说 The First Strike


大怪兽对决 奥特曼银河传说



反叛的鲁鲁修 R2 总集篇



深渊传说

### 小贴士

Bandai Visual 在 2007 年与 2008 年推出的较早几部复刻的蓝光动画作品(《机动警察》、《攻壳机动队 第一部》、《机动战士高达 F91》等),大部分由于原生素材的缘故,画质并不是很高且只并不对应宽屏 16:9 的比例,对于 FANS 来说,收藏价值要大于作品本身的观赏性。

## Pony Canyon

很多玩家可能对"Pony Canyon"这个名字比较陌生,但实际上它的来头却不比 BANDAI 逊色多少。Pony Canyon 的中文名为波丽佳音,是富士产经集团旗下专责发行音乐与影像产品的子公司。除发行自行企划制作的媒体产品外,也为关系企业富士电视台、NHK、TBS 等电视台发售节目 DVD/BD。波丽佳音作为日本规模前列的唱片公司之一,是世界除四大唱片公司以外规模较大的一家独立唱片公司。

凭借在影音行业涉足多年的人脉与经验,Pony Canyon 紧随 Bandai Visual,在 2008 年正式推出了两部蓝光动画作品——《爆炸头武士 剧场版》以及 TV 动画《AIR》的套装 BOX。其中京都动画的催泪弹《AIR》推出 BD 版之后在 FANS 中反响较高,为蓝光动画作品确定了"BD Box"这一全新的销售思路,后来其他厂商纷纷效仿,带动了整个行业的活力。

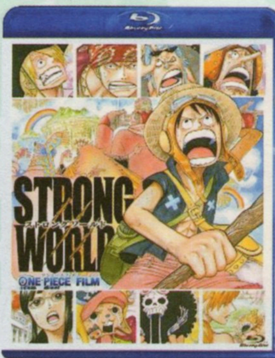
Pony Canyon 目前发行的 BD 动画作品超过 150 部,这其中最成功的作品还是得益于和京都动画这位老伙伴的合作,这就是时下人气爆棚的 TV 动画——《轻音》。连载近两年的时间内,《轻音》的 BD 销量已经超过 50 万张,创造了动画贩卖史上的一个奇迹。




### Pony Canyon 发行的蓝光动画作品



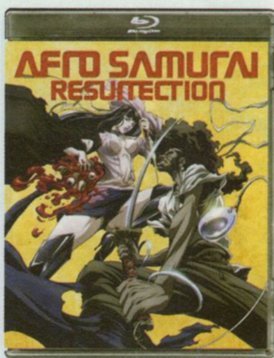
轻音



海贼王 强者世界



猫愿三角恋

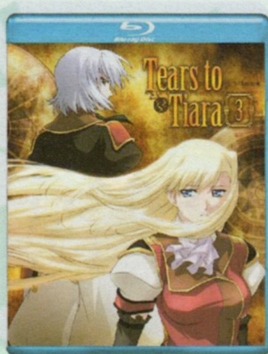


爆炸头武士


弃宝之岛 遥与魔法镜



Basquash！



泪洒三重冠



苹果核战记



女仆咖啡厅



侵略！乌贼娘



天籁之声


恋姬无双 乙女大乱



文学少女 剧场版


11眼



狼与香辛料

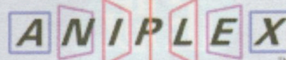
## 小贴士

Pony Canyon的优势在于和各地电视台长期缔结的良好合作关系，不仅是本家富士的作品，NHK和TBS系的人气作品也乐于和Pony Canyon展开合作。近年来Pony Canyon在动画贩卖方面获得的收入已经赶超音乐部门，这片市场的成长速度之快恐怕是很多人未曾料到的。

## Aniplex

Aniplex隶属日本索尼音乐集团，前身为Sony在1995年成立的SPE Music Publishing。1997年，SPE Music Publishing与Sony Music Entertainment（SME）以及Sony Pictures Entertainment（SPE）合资成立SPE Visual Works，于2003年正式更名为“Aniplex”。Aniplex是英文Animation（动画）以及Complex（复合体）的组合词，从命名我们就不难看出，Aniplex对于Sony就是一家完全专注于动画相关销售的子会社。

相比Bandai Visual和Pony Canyon，Aniplex正式进入蓝光动画的领域最晚，2007年仅推出一部实验性的蓝光动画《FLAG导演剪辑版 一千万库拉芙的记录》，2008年没有发行任何BD动画，直到2009年才以《化物语》的热销为标志全面加入高清动画市场的竞争。目前Aniplex旗下已发售与待发售的BD动画作品有超过130部，大有后来居上的气势。在这里面，除了《Angel Beats！》、《刀语》、《钢




之炼金术师》等颇具卖相的作品之外，即将于12月开始发行的TV动画《我的妹妹哪有这么可爱》BD版也被很多FANS看好，其销量很有可能打破由《化物语》所创造的记录。

## 小贴士

Aniplex不仅专注发行动画作品，还在2005年成立了动画制作子公司A-1 Pictures，走上了自给自足的发展之路。这几年来，A-1 Pictures制作的动画诸如《振臂高挥》、《神薙》、《战场的女武神》、《黑执事》、《空之音》以及《妖精之尾》等人气动画也很受观众好评，与负责发行与销售的Aniplex形成了相辅相成的良性循环。

## Aniplex发行的蓝光动画作品



尸鬼



刀语

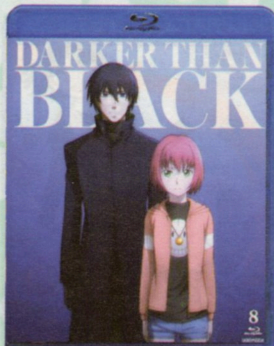


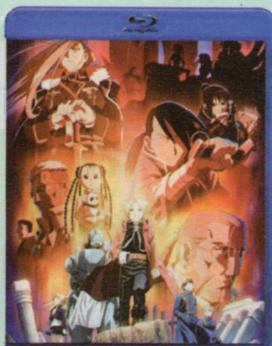
鹡鸰女神


振臂高挥


Angel Beats！


向阳素描


黑之契约者


钢之炼金术师


空之音


亡念之扎姆德


化物语


超元气三姐妹


闪光的夜袭


驭星者


我的妹妹哪有这么可爱



## 正版

目前日本正版蓝光动画并未在国内正式发售，要想购买只有通过在 Amazon、HMV 等音像制品网站订购。虽然可挑选的种类非常多，但正版 BD 动画都有一个共同的特典，那就是——价格不菲。

### 包装

正版蓝光动画的包装与普通蓝光电影以及PS3游戏并无太大区别，只是封面与盘面通常没有统一的标准，所以看上去略有点杂。而除了标准盒装，部分限定版 BD 动画的包装也会有一些别出心裁的设计，虽然一定程度上会增加成本，但收藏性也会因此提高不少。



### 特典



对于买蓝光动画的消费者来说，相比 BD 里的内容，有时附赠特典才是最吸引他们的卖点。特典一般有实物特典以及收录在光盘内的影像特典两种，这里说的"特典"主要指实物特典。不仅如此，实物特典也分为两种，一种为初回特典，一种为生产特典，概念非常容易混淆。初回特典是光盘初次发行或者限定时期内发行的附赠特典，虽说发行数量限定，但并不意味着数量稀少，这和厂家的具体生产数量以及供求有关；而生产特典则是与光盘固定搭配的特典，与普通盘最大的区别就是盘号以及价格不同，这点在购买前需要注意。

### 价格

不管是在日本还是国内，阻碍蓝光动画平民化的最大障碍仍然是其高昂的价格。通常来说，TV 版蓝光动画的售价在 5000 ~ 8000 日元间不等，以每季 7 卷计算，一套 TV 动画的总价至少也在 4 万日元上下；而剧场版以及 OVA 单卷的售价更高，算上限定版的加成一般会卖到 7000 ~ 10000 日元；最贵的蓝光动画，还要属打包卖的 BD Box，5 碟装左右的 BOX，售价便会高达 3 ~ 4 万日元，令很多人望而却步。当然，蓝光动画的价格越高，收藏价值通常也会越高。

## BD25/BD50

并非无法承受起高昂的 BD 动画售价，广大动漫迷就与高清时代的动画作品无缘，和其他类型的 BD 影碟一样，我们同样也可以通过 BD25/BD50 的方式来体验高清动画的魅力，这也是最廉价最可行的解决方式。

### 内容

很多想买 BD25/BD50 动画的人最担心的是内容是否与原版一样的问题，关于这一点倒是可以放心。以原盘内容进行压制的 BD25/BD50 动画的画质与音质不会因此而折扣，内容上不但不会有所删减反而还会额外加入中文字幕，甚至连动画中附带的多音轨，BD25/BD50 同样可以一并收入。如果想做有心人，在选购时只要注意以下两点即可：一是留心发售日，原盘复刻的 BD25/BD50 是不可能在正版发售之前就上市的；二是不要轻信高清动画合集，即便是日本高清电视台录制的动画，其画质与原生 BD 相比还是有不少差距的。



## 字幕

原版的BD动画还有一个共同点——大部分作品无字幕、仅少量作品有日文字幕，这对广大对日语不甚精通的人来说是个不小的问题。单从这个角度而言，内嵌国内字幕组中文字幕的BD25/BD50动画就很有存在的必要。对比正版BD动画的收藏价值，BD25/BD50的实用性也不言自明。



▲BD25/BD50也可以采用与原盘一样的碟面。

## 包装

前面提到了正版蓝光动画的包装，受客观条件与成本的限制，BD25/BD50要想完全保留原版的包装难度很大，特别是包装盒。基本除蓝色以外的碟盒，其他特殊制作的正版动画包装都无法复制与还原，这也算是小小的遗憾。能保留封面封底以及盘面，对于BD25/BD50动画已经是最"豪华"的包装了，即便如此还是不满意的话，只有下点血本收藏正版了。（笑）





▲部分BD25/BD50的封面采用双面印刷，不过图片内容和原版有所不同。

# 分类

## 剧场版动画

剧场版动画顾名思义，就是完成制作后在电影院或者剧场中以胶片形式先行上映的动画作品。由于投入的成本高，因此剧场版动画的音质与画质要远高于TV动画，欣赏性很强。只不过出于档期安排的考虑，通常剧场版动画会在公映后一年左右才会推出BD/DVD版，即是说对于无法前往日本的国内动漫迷来说，想要看到剧场版动画就必须花上很长的等待时间，当然，这些都是值得的。




## OVA



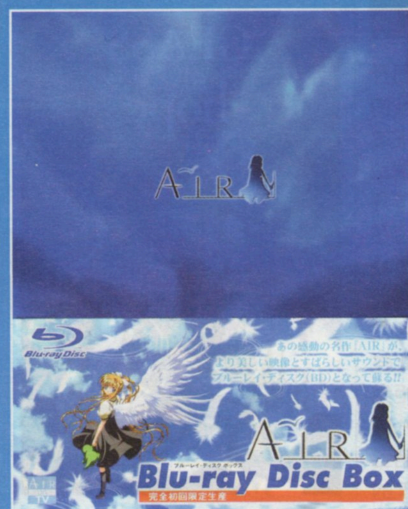
OVA（Original Video Animation）指的是那些并非通过电视台放送的原创动画作品，只以BD/DVD的形式进行销售。OVA的取材通常独立于本篇之外，在内容上由于是完全原创，所以对FANS的吸引力比较大。另外，部分以高水准制作的动画跳过了"剧场版"这一中间过程，而直接制作成BD/DVD发卖，为厂商节省了大量宣传周期与成本，也给观众带来了最快的精彩体验。

## TV版动画




相比剧场版动画与OVA，TV版的蓝光动画因为仅仅是已开播作品的高清版，所以在新鲜程度上会打不少折扣。以TV动画的标准制作的作品，不比剧场版动画来得浓缩和精细，音画的效果与作品本身的制作精良与否有直接的关系。单卷发售的TV版动画，卷数以及连载周期的长度远超OVA和剧场版，对发行厂商而言是条很好的生财之路。为了吸引眼球，近年来的TV版蓝光动画在原创特典方面不断"发力"，拜其所赐，FANS的钱包也越来越空……

## BD Box




BD Box的全称是Blue-ray Disc Box，简单地说就是所谓"套装版"。以BD Box的方式进行销售的动画主要是过往的TV动画或者OVA，高昂的售价也决定了其面向的人群仅限于那些铁杆FANS。BD Box最大的意义在于，当年那些曾停留在记忆中的经典名作，在全面步入高清化的今日可以重新以崭新的姿态回到我们的视野中，这是最令人感动的。

# 人气作品推荐

TV 动画

## 机动战士高达 00

| 画面 | ★★★★★ |
| --- | --- |
| 音乐 | ★★★★★ |
| 剧情 | ★★★★☆ |
| 独占内容 | ★★★☆☆ |

《机动战士高达 00》是“高达”系列动画诞生以来的第十二部正统作品，也是目前最新的一部 TV 连载的高达动画。虽然一直以来钟情于 UC 系的老高达迷对于本作的世界观与剧情设定颇有微词，但这并不妨碍本片以话题性的主角设定以及史上最强的画面表现赢得新世纪“最具人气的高达作品”这一称号。《高达 00》的动画分两季播放，BD 每季各 7 卷，外加 3 卷另行发售的总集篇，共 17 卷。BD 高清版不仅炫目的战斗画面令人眼花缭乱，川井宪次招牌式的鼓点节奏重金属乐也在 5.1ch 的完美演绎下力道十足，震撼无比。除了将正篇高清化并修正了 TV 版的部分镜头，《高达 00》每卷蓝光动画还包含水岛精二监督亲自点评的第二声轨以及恶搞的 Q 版小剧场，原创内容可圈可点。





《高达 00》总集篇

OVA

## 机动战士高达独角兽

| 画面 | ★★★★★ |
| --- | --- |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 剧情 | ★★★★★ |
| 独占内容 | ★★★★★ |




作为高达 30 周年纪念作品，回归 UC 系的《机动战士高达独角兽》自然备受瞩目。本作继承富野由悠季的时间观，故事时间设定在 U.C.00 93 年（夏亚叛乱，第二次新吉恩战争）与 U.C.0099 年（月球危机）之间的 U.C.96 年。全篇以地球联邦军的绝密计划为主线，描述了为争夺“拉普拉斯之箱”而使宇宙间再掀战火的故事。和以往高达作品不同的是，《独角兽》全篇将以 OVA 的形式进行发售，预定全 6 卷，前两卷“独角兽之日”与“赤色彗星”目前已发售，第三卷“拉普拉斯之亡灵”将在明年 3 月上市。

除了厚重的剧情与魄力十足的战斗，《机动战士高达独角兽》对于国内的 FANS 来说还有另一大惊喜，那就是本作附带的字幕语言中包含官方中文字幕（BD/DVD 版本均有）！这在日本动画销售历史上是非常少有的，可见今后的动画大作中加入中文字幕也并非完全不可能啦！



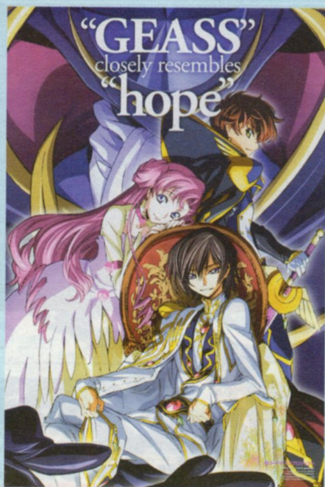

TV 动画

## 反叛的鲁鲁修

| 画面 | ★★★★★ |
| --- | --- |
| 音乐 | ★★★★☆ |
| 剧情 | ★★★★★ |
| 独占内容 | ★★★★☆ |



Clamp 的唯美人设加上日升最擅长的机器人题材，《反叛的鲁鲁修》在强大的制作阵容下成为近年来日本人气最高的原创动画作品不无道理。从 2006 年开播至今，本作几乎就一直停留在日本权威动漫杂志《Newtype》最受欢迎的十部动画作品之列，鲁鲁修、C.C. 也常年占据人气男女主角票选的前几位，如此强势的作品我们又有什么理由拒绝呢？（笑）《反叛的鲁鲁修》同样分为两季放送，第一季与第二季（R2）相隔一年。而该作的 BD 动画每季各 9 卷并各推出了一卷总集篇，如果再算上鲁鲁修生日纪念的 BD，则总计 21 卷，从这惊人的数量上我们就能看出原作的人气到底有多旺。值得一提的是，《反叛的鲁鲁修》正版 BD 每卷的初回特典比较有意思，从罗洛的抹布到相册到明信片等等五花八门，对 FANS 的吸引力很大。




TV 动画

## 超时空要塞 边境

| 画面 | ★★★★★ |
| --- | --- |
| 音乐 | ★★★★★ |
| 剧情 | ★★★☆☆ |
| 独占内容 | ★★★☆☆ |



“Macross”曾经是无数动漫迷记忆中的经典，而多年后系列监督河森正治宣布重新制作新世代的《超时空要塞》时，相信很多人都为之欢呼雀跃不已。虽然《超时空要塞 边境》首播于 2008 年，距今已经过去近两年的时间，但以现在的眼光来看，片中 2D、3D 动画相结合的技术依然非常华丽，菅野洋子的音乐与两位新生代银河歌姬的搭配更是堪称无以伦比的享受。“Macross”的三大关键词——歌、可变机器人以及三角关系，在《MF》中表现得淋漓尽致，在悠扬的歌声中为了银河的和平殊死战斗，能够完美演绎这一主题的仅有《超时空要塞》。本作的 BD 正篇共 9 卷，在发售时曾数次打破 TV 动画的蓝光销售记录，2009 年 11 月还曾推出过一部武道馆演唱会的 BD/DVD，有爱的 FANS 务必要看一看。



TV 动画

## 轻音

| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★☆☆ |
| 音乐 | ★★★★★ |
| 剧情 | ★★★★☆ |
| 独占内容 | ★★★☆☆ |



在动画还未播映前，虽然谁也没有小看过京都动画的实力，但恐怕还是少有人会想到这部以校园音乐社团为题材的休闲类动画能取得如此高的人气。原载于芳文社的同名四格漫画在动画播出之前几乎无人知晓，而如今"K-ON"却成了影响日本甚至国内动漫文化的一个社会现象。动画之所以能取得如此大的成功，主要因素来自三个方面：一是京都动画对于人物刻画拿捏得很好，以细节取胜；二是本作的原创音乐带来了双赢，既讨好了FANS，制作方也能从相关的CD销售获得额外的收益；最后一点，周边商品的推广与宣传非常得力，从玩偶到日常用品甚至旅游项目等等全面展开，迅速引发了热议与话题。



平心而论，《轻音》的蓝光动画所创造的销售奇迹其实和BD本身的素质并无太大关系，完全是出于FANS对作品本身的喜爱。《轻音》第一季动画共7卷，其中第7卷为番外篇（1集为原创），其后在今年夏季推出过一卷《轻音Let's Go》的演唱会BD。TV动画的第二季长度为第一季的一倍，达到26话，每卷BD收录的内容从两集变为三集（价格也相应上涨），预定推出9卷，已上市5卷。

TV 动画

## 化物语

| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★☆☆ |
| 音乐 | ★★★★★ |
| 剧情 | ★★★★☆ |
| 独占内容 | ★★★★★ |



新房昭之是一位很有个性的动画监督，经常以无厘头的表现手法以及对原作的大幅改动而在圈内引起热议。而如果要说近两年新房昭之最具话题性的作品，那无疑非《化物语》莫属。这部以中学生间的都市传说为题材的动画，在画面表现手法上显得尤为另类，跳跃性的台词以及毫无衔接的镜头切换令人影响深刻，堪称这两年最具有风格的一部TV动画。

《化物语》全篇共15话，其中TV版只放送了前12话，BD则完全收录15话，共6卷。和DVD版不同，BD版《化物语》以"完全生产限定"的方式进行销售，每卷BD同时附带一张角色歌CD，采用双碟制的特殊包装，收藏价值非常之高。《化物语》的BD版单卷最高销量记录超过8万张，几乎每卷发售时都会有店铺告罄。BD版发售引发的热议超出原作TV版的人气，这在日本蓝光动画的历史中还是破天荒的头一次，这也让很多业内人士不得不对这片新生市场的潜力重新审视。




剧场版

## 新世纪福音战士 新剧场版

| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★☆☆ |
| 音乐 | ★★★★★ |
| 剧情 | ★★★★☆ |
| 独占内容 | ★★★☆☆ |



《新世纪福音战士》是影响一代人的传奇作品，算得上日本的国民级动画。在FANS的强大呼声下，由原TV版改编的《新世纪福音战士 新剧场版：序》在2007年上映，一年后推出BD/DVD版。不同与以往的剧场版，"新剧场"在内容上改动较大，不仅画面彻头彻尾地全面升级，还增加新的机体、新的师徒等等，细节方面的修正则更是数不胜数。今年年中，新剧场版第二部《破》的BD版正式问世，新人物真希波的加入将"EVA"的热潮重新引向了另一个顶点。

撇开内容，《新世纪福音战士 新剧场版》的制作水准也在日本业内称得上一流，Khara与GAINAX的合作天衣无缝，让我们明白了什么叫慢工出细活。新剧场版第三部以目前情报来看最快也要2011年才能推出，想看到BD版怕是得再等一两年了。（笑）

顺带一提，从BD版《序》开始，买剧场版动画送胶片拷贝的销售模式逐渐流行起来，从此FANS也可以将定格的完美瞬间以胶片的形式收藏起来。只不过，胶片拷贝本身是随机截取的，有可能你买到的并非决战的精彩一刻，而仅仅是一个无关紧要、甚至分不清内容的过场镜头而已，是否走运全部取决于运气啦！



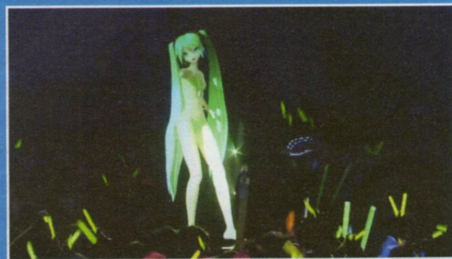
演唱会

## 初音未来 39' 感谢祭

| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★★☆ |
| 音乐 | ★★★★★ |
| 剧情 | – |
| 独占内容 | ★★★★★ |

关于初音，对于广大接触动漫的玩家已不需过多解释。这张名为"初音未来 39' 感谢祭"的BD，收录的是2009年3月9日在东京初音个人LIVE。虽说只是虚拟偶像，但在3D全息影像的表现下，多变的葱娘以众多人气名曲打动了所有在场或不在场的FANS，演唱会取得了巨大成功。

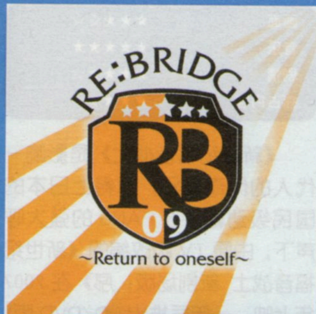
这里做一个知识普及，"初音感谢祭"采用的3D全息透明屏幕是一种采用了全息技术的透明投影屏幕，这种投影屏幕具有全息图像的特点，只显示来自某一特定角度的图像而忽略其他角度的光线，即使是在环境光线很亮的地方，也能显示非常明亮、清晰的影像。3D全息投影技术也使得初音未来的形象真实立体，每一个细节都很清晰。不过，3D全息并不等于3D，准确意义上来说这场演唱会是2.5D，简单解释就是在屏幕上播放3D画面，就和看电影一样，只不过这个屏幕可以调节透明度，如调节为全透明的舞台上就只留下初音的影像。



由于拍摄以及屏幕自身的限制，BD版的"感谢祭"部分镜头可以看到比较明显的人物锯齿，画面移动过快时也会有短暂的残影出现，相信这些遗憾会在今后的初音演唱会中弥补吧。

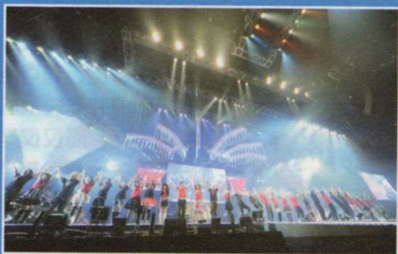
## 演唱会 Animelo Summer Live

| 画面 | ★★★★☆ |
| --- | --- |
| 音乐 | ★★★★★ |
| 剧情 | – |
| 独占内容 | ★★★★★ |




Animelo Summer Live简称“ASL”，是日本每年都会举办的大型动漫音乐演唱会，和TGS以及CM同人会一起被并称为日本ACG的三大盛会。ASL通常分为两天举行，每天均有4小时以上演出时间，就算收录至高容量的BD中，也有实打实整整3张碟的精彩内容。尽管少部分歌曲存在版权问题并没有收录在BD/DVD中，即便如此，丰富的曲目也足够让我们过足瘾。

说到曲目，每一届ASL都会将该年度最热门的动漫歌曲全部网罗在内，隶属不同公司的人气歌手与声优跨越界限，为动漫迷带来一场豪华的音乐盛宴。从名字就可以看出，ASL在每年的夏季举办，而BD版则要等到下一年度的春季才会发售。除了演唱会的内容，BD版还会收录一张Making of（拍摄花絮）的碟，将幕后的紧张筹备工作一并展示给观众。另外，蓝光版ASL根据举办日期的不同分为两套BOX进行销售，每套各3张BD，因此价格略微偏高。



## 剧场版 Fate/Stay Night Unlimited Blade Works

| 画面 | ★★★★☆ |
| --- | --- |
| 音乐 | ★★★★☆ |
| 剧情 | ★★★★★ |
| 独占内容 | ★★★★★ |



在很多动漫迷的心中，《Fate》永远是一部无法被超越的作品。从一款PC游戏改编至TV动画、再到后来的前传、外传小说，PS2以及PSP游戏等等，“圣杯战争”的脚步从来没有停息过。9月30日，“《Fate》系列”首部剧场版动画的BD/DVD正式与FANS见面，发售初周就挤入公信榜排名前列，巨大的魅力可见一斑。

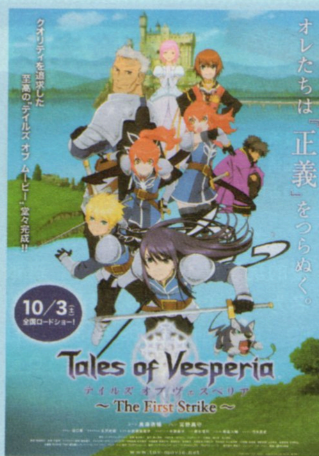
不同于早前推出的TV版动画，剧场版《Fate/Stay Night》以原作中远坂凛的路线为蓝本，通过另一种可能性讲述圣杯战争背后的冲突。虽然两个小时的内容远远不能详细地还原整个故事的全貌，但极具魄力的镜头与画面表现，加上全新视角的原创剧情，其感动程度依然足以令FANS泪流满面。剧场版中尤其对卫宫士郎与Archer的复杂关系进行了描写，也让很多人增加了对原作的认识与了解，绝对不容错过。



和《EVA 新剧场版》一样，《Fate UBW》也同样随机赠送剧场版胶卷的拷贝片段。

## 剧场版 薄暮传说 The First Strike

| 画面 | ★★★★☆ |
| --- | --- |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 剧情 | ★★★★☆ |
| 独占内容 | ★★★★☆ |




《薄暮传说》是“传说”进军次世代家用机平台的第一弹，游戏出众的素质不仅为《薄暮传说》赢来了玩家的支持，也让本作得以跨平台发展并推出剧场版动画。剧场版《薄暮传说》的副标题为“The First Strike”，由一直以来的担任“《传说》系列”游戏动画的Production I.G担任制作，是否会推出续篇目前还不得而知。作品讲述的故事在游戏的剧情之前，交代了主角尤利之所以离开骑士团的原因，包括弗林、艾斯缇尔在内游戏中的主要角色都会在动画中出现，填补了原作剧情的部分空白。

虽说是“传说”作品第一次走上电影银幕，但本作的表现却没有让FANS失望。BD版《薄暮传说 The First Strike》的初回特典为PS3版《薄暮传说》的换装称号下载码，玩家可以在游戏让两位男主角换上当年骑士团的一身戎装。



## 剧场版 凉宫春日的消失

| 画面 | ★★★★☆ |
| --- | --- |
| 音乐 | ★★★★☆ |
| 剧情 | ★★★★★ |
| 独占内容 | ★★★★★ |



如果说《凉宫春日的忧郁》是近年来轻小说改编动画中最成功的作品，恐怕不会有多少人表示异议。2007年第一季TV版动画连载结束后，FANS时隔两年后等来了再度复活的第二季TV版动画。2010年2月，以小说原作第4部同名作品改编的剧场版动画《凉宫春日的消失》在日本全面上映，公映仅首周的票房便突破1亿日元。今年12月底，该作的BD版将与我们见面。

由于第二季TV动画褒贬不一，剧情上看点颇多的《凉宫春日的消失》就理所当然地成为了FANS关注的焦点。为了回馈观众，“消失”整篇长达164分钟，近3小时的时长也创造了剧场版动画的记录。此外，BD限定版还另外收录了150分钟的特典影像，内容非常丰厚。



剧场版

## 机动战士高达00 觉醒的先驱者

| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★★★ |
| 音乐 | ★★★★☆ |
| 剧情 | ★★★★☆ |
| 独占内容 | ★★★★☆ |

《机动战士高达00》TV版第二季于2009年3月29日正式完结，在最后的片尾，日升给所有的观众们留下了这样的一行字——《机动战士高达00 剧场版》2010年公开。这一意外惊喜让广大带着不舍之情的高达迷兴奋不已，9月18日，剧场版在期待中如约公映，然而更为令人惊喜的是，本片的BD/DVD版将在12月25圣诞节当天发售！仅仅时隔3个月，这么快的蓝光化速度在剧场版动画中是前所未有的。

从剧情上来说，剧场版是整个"《00》系列"的完结篇，副标题"觉醒的先驱者"则与TV版首尾呼应。利翁兹·奥马克与天人的战斗以真正的改革者刹那·F·清英等人的胜利拉上了帷幕。独立治安维和部队A-Laws解体，世界终于走向了和平。这样过了两年，西历2314年，表面上消失了的天人为了防止战争发生仍然在暗处活动着，这时新的战争打响了信号，再次集结起来的高达驾驶员们乘坐着新式高达开始了战斗……



剧场版

## 空之境界

| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★★★ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 剧情 | ★★★★☆ |
| 独占内容 | ★★★★☆ |



奈须きのこ的原作、武内崇的人设、梶浦由记的音乐……《空之境界》带给我们的是空灵而玄妙的体验，这一世界观与《Fate》与《月姬》系列一脉相承，以近乎完美的手法表现了一种隐藏在世人眼光背后的残酷之美。



《空之境界》的剧场版共七部，全七章分别为《俯瞰风景》、《杀人考察（前）》、《痛觉残留》、《伽蓝之洞》、《矛盾螺旋》、《忘却录音》、《杀人考察（后）》，剧场版于2007年12月1日起依次放映，DVD版随后发售。这次全新制作的剧场版BD BOX不仅将原先发售的DVD版高清化，还收录了原创的《剧场版 空之境界 终章》以及一些制作花絮与特别节目，连同特典在内一共8张BD。

剧场版

## 超时空要塞 边境 虚空的歌姬

| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★★★ |
| 音乐 | ★★★★★ |
| 剧情 | ★★★☆☆ |
| 独占内容 | ★★★★☆ |



《超时空要塞 边境 虚空的歌姬》是去年11月上映的剧场版动画，由河森正治、菅野洋子等原班豪华团队倾力制作。剧场版计划分为前后篇分别上映，故事内容则发生在TV版剧情之外，为完全原创。前篇在日本各地上映期间吸引了多达46万人走进电影院观看，深受广大FANS的好评。一年后，《虚空的歌姬》终于将以BD与DVD的形式与更多的观众见面，制作方特意将剧场版与PS3平台的原创游戏同捆销售，让众多玩家大呼过瘾！而继《虚空的歌姬》之后，《超时空要塞 边境》剧场版的后篇——《恋离飞翼》也将在明年初正式公映，该片的主角为另一位银河歌姬——兰花·李，"绿毛党"不可错过。



剧场版

## 古城荆棘王

| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★★☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 剧情 | ★★★★★ |
| 独占内容 | ★★★★☆ |

《古城荆棘王》（いばらのおう King of Thorn）是由岩原裕二所著的连载漫画（全6卷），今年5月被改编为剧场版动画并在日本全国公映，BD/DVD版则与10月底推出。除了原作以末世为题材的剧情比较吸引人，剧场版的制作阵容也堪称豪华至极：监督由曾经担任《新海底军舰》、《THE BIG O》、《沉默的未知》监督的片山一良担任，角色设定则是负责过《EVA新剧场版》、《逮捕令》的松原秀典。动画制片方日升更是以该社多年机器人动画的制作经验，将2D动画与3D特效在片中完美融合，使得本作的画面华丽而富有冲击力，丝毫不逊色于该社同期发售的OVA《机动战士高达独角兽》第二卷。






# 2011年PS3大作名录

2010年即将过去，对PS3和SCE来说，这是具有转折意义的一年。自2006年开始的大亏损之后，经过平井一夫多年的努力，今年SCE终于开始扭亏为盈。上个财季，SCE所属的网络化产品与服务部门收入增长5%，索尼集团实现了687亿日元的丰厚利润。PS3是该季度索尼集团表现最出色的产品之一，销量达到350万台，软件销量达到3500万套，同比增长了40%！与同样实现销量增长的去年相比，今年PS3软硬件销量的大幅提升更加意义重大，因为这是完全不依靠降价实现的增长，这是由成熟的软件阵容推动的业绩增长。在PS3发售4年之时，终于进入了索尼预想的盈利阶段。根据索尼的计划，PS3未来还有6年的生命周期，前期的巨额亏损将被逐渐填补。

以软件为后盾的增长才是真正的可持续发展。PS3的第一方与第三方游戏正逐渐进入最佳状态，明年将会有更多的大作加快推进PS3的发展。与过去一样，在各游戏类型上的均衡发展也是明年PS3软件分布的主要特征。在FPS、动作、竞速、RPG等主要类型上，PS3都有多款具有强大号召力的游戏。这种全方位的发展为PS3建立了扎实的基础，能够吸引更广泛的人群。

处于高速发展期的PS3对于所有第三方都是扩大市场份额的良机。今年X360凭借降价和Kinect实现了销量的大幅提升，不过在全球范围PS3的硬件销量还是高于X360，而且软件方面只有PS3实现了增长，增幅超过10%。Wii与X360软件市场的萎缩使第三方纷纷增强对PS3的支持，希望PS3成为避风港，这种趋势将会在2011年的游戏软件市场上明显表现出来。

日本第三方对PS3的态度变化最为明显。在2010年，PS3在日本销量超过500万，原本由Wii或X360独占的游戏纷纷推出了PS3版，同时在日本国内由PS3独占的游戏陆续公布。在今年TGS展期间就有《真·三国无双6》、《黑暗计划》等日版PS3独占的游戏公开，今后在日本发售的家用机游戏以PS3独占为主的趋势已经形成。在欧美，虽然跨平台的趋势无法改变，不过第三方为PS3版提供独占内容的做法正蔚然成风，EA的多部作品都提供了PS3独占内容，育碧的《刺客信条 兄弟会》、Take-Two的《黑手党II》等游戏的PS3独占内容。明年随着PS3游戏软件市场的扩大，PS3的第三方独占DLC势必会越来越多。

据统计，目前PS3与X360的销量仅相差400万台，PS3的软件销量正逼平X360。SCE市场部高级副总裁Peter Dille表示，SCE很有信心PS3在2011年累计销量超越X360。著名市调公司DFC Intelligence今年11月发表报告，指出PS3在明年内累计销量超过X360。DFC认为缺乏大作类型的多样性是X360后势乏力的主要原因，而PS3明年会有《杀戮地带3》、《小小大星球2》、《海豹突击队4》、《机车风暴 启示录》等种类丰富多样的大作推出，《GT赛车5》的巨作效应也将延伸并贯穿于整个2011年。硬件销量亚军之争将会在明年进入白热化，PS3除了大作充实外，还暗藏降价与新机型这两张王牌，胜算颇大。与Wii相比，PS3还有较大差距，不过明年PS3软件销量超过Wii已成定局，实际上如果扣除《Wii Sports》等白送的游戏，今年PS3的软件已经超过了Wii，为第三方提供的市场容量更是远远高于Wii。这些实实在在的统计数据就是第三方开始将PS3作为首要平台的根本原因，而他们的强力支持将会促进PS3销量的加速增长，软硬件之间形成良性循环。

文 清国清城 美编 一刀



## FPS：2011年的头号热点

FPS是X360的传统优势领域，由于《光环》的存在，以及早期众多限期独占的FPS大作，X360成为FPS玩家的最佳选择。不过PS3在FPS类型上也在奋起直追，在2011年PS3的FPS游戏阵容将会超越X360。PS3时代的两大第一方FPS系列将集结于2011年，《杀戮地带3》与《抵抗3》联袂登场的同时，《孤岛危机2》、《狂暴》等万众瞩目的跨平台大作也将以PS3为主力版本。在2011年，PS3将成为FPS玩家的首选！

### 使命召唤 现代战争3
**Call Of Duty: Modern Warfare 3**

发售日 2011年11月

发行商 Activision Blizzard

期待理由 本世代主机最强FPS系列最新作

最近Vivendi的CEO Jean Bernard Levy透露，Infinity Ward已经完成改组，新作将很快投入开发。不过2011年11月的《使命召唤》应该不是由Infinity Ward制作，有了解内情的分析家指出，明年的《使命召唤》将会是《现代战争3》，由去年成立的Sledgehammer工作室开发。这虽然是一家刚成立的工作室，不过其成员都是业界精英，对《使命召唤》的投资绝不吝啬的Activision将会尽一切可能保证游戏质量。




### 杀戮地带3
**Killzone 3**

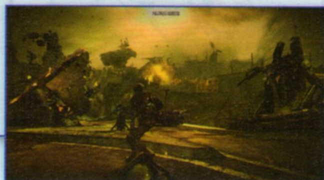
发售日 2011年2月22日

发行商 SCE

期待理由 PS3性能巅峰演绎，第一方最强FPS！

《杀戮地带2》画面也许没有那段更具传奇色彩的预告片惊人，不过画面质量已经令人知足，游戏销量也超过了240万套。PS3还有潜能未挖掘，Guerrilla希望续作能与当年的预告片水准无限接近。游戏公布初期Guerrilla的常务董事Herman Hulst就表示本作将展现PS3全部性能。《杀戮地带3》不仅画面更惊人，而且支持Move操作和3D画面，被GameTrailers网站评为"E3 2010最佳3D画面"。

Guerrilla聘请了外部的作家撰写剧本，《杀戮地带3》将从全新角度展开剧情，而且会有更多好莱坞明星为本作配音，在剧情演出效果方面会大大强化。本作场景也会更丰富，有丛林、极地、太空站等风格各异的场景。近距离战斗系统进行了强化，加入了连续技，场景完全可破坏，并且加入了可同时发射多枚火箭弹的WASP等超强武器，将为玩家带来至高快感。由于原定春季发售的《战争机器3》等大作延期，《杀戮地带3》将成为这个春季最令人关注的FPS大作，有它坐镇，可保PS3的春季商战安枕无忧。



# 抵抗3
## Resistance 3

发售日 2011年

发行商 SCE

期待理由 Insomniac历史上开发周期最长的大作

也许大家从来都没有留意到，Insomniac公司的游戏开发时间从来不超过2年。现在，这家以高工作效率著称的工作室正在开发一款耗时3年的游戏——它就是将于2011年秋季作为PS3主打大作之一推出的《抵抗3》。

《抵抗》是PS3最成功的首发游戏，《抵抗2》的销售不振（虽然比前作减少许多，不过销量仍然达到了200万套）并不影响SCE与Insomniac对该系列的信心。相反，为了证明自己的潜力，Insomniac决定以彻底进化的《抵抗3》在FPS市场上巩固自己的地位。

更长的开发周期带来了更加充实的游戏内容，本作将会发生在美国的多座城市，预计最后会在纽约来一场壮烈的大决战。



# 狂暴
## Rage

发售日 2011年9月13日

发行商 Bethesda Softworks

期待理由 E3 2010最佳游戏，id Software第五代引擎处女秀！

《狂暴》是一款开发周期超过4年的大作，id的约翰·卡马克大神将其视为重夺FPS技术高地的扬威之作。在Epic Games、Crytek等实力派对手面前，卡马克主导研发了Tech 5引擎，《狂暴》就是该引擎的第一款游戏。Tech 5是id公司的第五代引擎，理论上说，《毁灭战士3》、《雷神之锤4》所使用的Tech 4引擎与"虚幻引擎3"是同一个技术时代的产物，而Tech 5是真正的"次次世代技术"。今年E3展，《狂暴》展出了完成度相当高的演示DEMO，获得媒体绝赞，是多家权威媒体公选的"E3 2010最佳游戏"。



《狂暴》最大的技术突破是能打破家用机的内存瓶颈，使用大量高清贴图做出最逼真的画面效果。卡马克曾表示《狂暴》未压缩版本的容量超过1TB，通过id独有的强大压缩技术勉强可以装进一张蓝光碟里，而X360版不仅要放进两三张双层DVD里，而且还要被迫压缩画质。以大容量创造高画质的Tech 5引擎将成为诠释蓝光大容量优势的最佳技术。当然，作为FPS的奠基者，id不会只注重技术而忽略游戏性。《狂暴》在FPS的基础上融入了战车、RPG、沙箱式游戏等元素，是id迄今为止规模最大、内容最丰富多样的游戏。

# 永远的毁灭公爵
## Duke Nukem Forever

发售日 2011年内

发行商 Take–Two

期待理由 开发14年跳票神作终见天日

2011年将会是FPS历史上非常特别的一年，在这一年，有史以来开发时间最长的游戏将会隆重登场。《永远的毁灭公爵》在业界是犹如神话般的存在，是一款被认为将一直跳票到世界末日的传奇名作。凭什么相信这样一个雾件能在2011年发售？理由是多年来《永远的毁灭公爵》不断延期在根本上是由3D Realms造成的，只要这家公司存在一天，《永远的毁灭公爵》就永远没有发售的可能。如今创始人George Broussard已经花光了自己几千万美元的积蓄，在3D Realms破产后，《永远的毁灭公爵》交给了务实派的Gearbox，跳票神作终于有了露面的机会。



《永远的毁灭公爵》究竟是一个怎样的游戏？也许当年关注它的玩家们已经完全忘记了它的游戏本身，只是像看笑话一样看着它一次又一次的出现，然后一次又一次的消失。这个开发了14年的游戏还能适应已经进化了好几代的FPS市场吗？其实《永远的毁灭公爵》到底好不好玩已经不重要了，在你的一生中还能再遇到多少个开发14年的游戏呢？这是一款见证了FPS从进入3D时代，一直发展到如今走向顶点的文物级游戏，就冲着这14年的岁月，它也值得你买一张回家收藏。更何况，根据一些媒体的试玩，《永远的毁灭公爵》可能会是一款相当出色的游戏。1UP的编辑在试玩报告中说："这可能是历史上惟一款值得你等待12年（或者更久）的游戏……它相当不错。"

# 孤岛危机2
## Crysis 2

发售日 2011年3月24日

发行商 EA

期待理由 挑战PS3极限机能，媲美高端PC配置

明年春季，PS3玩家终于不用再看着高配电脑上运行的《孤岛危机》流口水，技术实力强大的德国Crytek通过他们的CryEngine3，将以往只能在高配置电脑上实现的画面带到了家用机上。EA Partners总裁David DeMartini曾经表示，《孤岛危机2》将有望成为明年的年度最佳游戏，并且强力挑战Bungie新作和《使命召唤》新作。虽然卖花赞花香是一种很正常的现象，不过能说出这话自然是有底气支撑的。在其销量尚无法预测时，续作已经在规划中了，制作人Nathan Camarillo说，未来《孤岛危机》还将推出"3、4、5、6、7、8、9"，会成为一款长期发展的巨大系列，要实现该目标，这款在家用机上首次登场的系列作意义重大。



《孤岛危机2》也很可能成为画面最强的3D游戏，虽然三个版本都会支持3D，不过有先天优势的PS3版相信会在3D表现方面站在制高点，本作与《杀戮地带3》的联袂登场会强力促进PS3的3D战略。据试玩过最新DEMO的记者反映，本作的游戏性有点像跑酷运动与FPS的结合，或者说FPS版的《镜之边缘》，当然本作的画面与火爆程度是《镜之边缘》无法比拟的。EA已经放话，本作将成为他们发行的"有史以来最出色的游戏"。

# 子弹风暴

**Bulletstorm**

发售日 2011年2月15日

发行商 EA

期待理由 Epic Games的肾上腺素引爆剂

由Epic Games收购People Can Fly后开发的第一款游戏《子弹风暴》，刚刚公布就登上发行量超过300万的《GameInformer》封面，实力可见一斑。《子弹风暴》发生在一个充满变异部落与食人部落的星球上，那里保留着史前高度文明的遗迹。这是一个为杀戮而存在的世界，将让你体验FPS历史上最疯狂的快感。玩家可以通过各种火爆的强力武器杀敌，越有创意的杀敌方式越能得到更高的分数。随着游戏完成度的不断提高，本作发布的预告片一个比一个震撼。血腥、大场面、巨型怪物、夸张的武器、不间断地杀戮快感以及Epic Games作品在画面质量上的保证，确保本作将成为2011年最具潜力的原创游戏之一。



# 危机边缘

**Brink**



发售日 2011年第一季度

发行商 Bethesda Softworks

期待理由 三大名门联手打造

Bethesda、Valve和Splash Damage这三家公司的联合制作发行，这样的黄金组合足以成为《危机边缘》竞争2011年最佳原创游戏的理由。本作的目标是成为市面上最强的组队制网战型FPS，Kotaku网战的编辑Stephen Totilo玩过《危机边缘》后说："突然觉得2011年怎么那么遥远。"

游戏发生在被洪水淹没的地球，人类最后的居住地是漂浮在海上的人造岛"方舟"，其设计容量为5000人，但是却住了5万人，于是不可避免地出现了对资源的激烈争夺。"方舟"就是本作为玩家提供的杀戮竞技场，Splash Damage开发的"SMART随机地形流畅移动系统"让玩家能在场景中毫无障碍地自由行动（类似于《镜之边缘》或《刺客信条》）。在多人游戏中也可随时调出菜单，选择各种任务，在地图上的位置、能力特征等要素都会使得可选的任务发生变化。另外本作独特的画面风格也很值得一提。

# 尸横遍野

**Bodycount**

发售日 2011年第二季度

发行商 Codemasters

期待理由 PS2晚年名作的精神续作

在PS2晚年，Criterion开发的《黑煞》给人留下深刻印象，火爆的画面与场景可破坏程度可与当时的次世代游戏媲美。该作团队后来离开了Criterion，加入了Codemasters，他们正在开发的《尸横遍野》可以说是《黑煞》精神上的续作。既然继承了《黑煞》的精髓，本作在场景破坏方面当然不会令人失望。游戏为玩家提供了极其真实的场景破坏效果，以及动态变化的场景。玩家还可以获得空袭支援，对场景造成强力破坏。制作人Stuart Black说，他是看完一场Lady Gaga的演唱会之后产生了本作的设计灵感。这场演唱会的最后，Lady Gaga服装的胸部位置喷出了火焰，台下的热烈气氛简直要失控了。Black说，这种力量感、潮流感与演出效果就是他想在《尸横遍野》中表现的精髓。




# 杀出重围 人类革命

**Deus Ex: Human Revolution**




发售日 2011年第二季度

发行商 Square Enix

期待理由 FPS的RPG式革命

本世纪初期《杀出重围》拿奖无数，曾被《PC Gamer》杂志评为"史上最佳PC游戏"。该作最大的突破是将FPS与RPG完美融合，深邃的剧情与丰富的游戏性获得绝赞。可惜之后两作都无法达到相同的高度。Eidos的蒙特利尔工作室希望最新作能成为新的突破。

作为系列的前传，《人类革命》有着《银翼杀手》般的迷离气息，那种未来派的巴洛克风格、将网络幻想与文艺复兴的奇妙结合，营造出引人入胜的浓郁氛围。未来的五座大都市（已公布底特律、上海和蒙特利尔）各具魅力。本作将延续系列所强调的丰富游戏性，除了战斗、潜入和技术能力外，还要灵活运用社交能力。在这个FPS泛滥的时代里，我们更需要《杀出重围 人类革命》这种无论在剧情深度还是游戏系统方面都完全突破传统FPS理念的作品。

## 灵异恐惧3

F.E.A.R.3

发售日 2011年3月22日

发行商 WBIE

期待理由 拥有通常FPS中少见的剧情魅力

几年前《灵异恐惧》一代发售时，日式恐怖片般的氛围营造以及充满悬疑与跌宕的剧情使其大获好评。虽然这款最新作不再是Monolith开发，但是剧情方面仍然是新开发商Day1工作室试图着重表现的地方，聘请了著名恐怖剧作家Steve Niles撰写剧本，过场动画的制作请到了恐怖片导演John Carpenter。游戏系统方面，新增的双人合作模式非常值得期待，而且恐怖感会进一步增强。



# RPG：日式RPG全面觉醒

在PS家族的发展史上，RPG扮演着关键角色。《最终幻想VII》成就了PS的霸业，《最终幻想X》助PS2摆脱了初期的困境，而在PS3发展的初期，RPG的极度匮乏是其在日本举步维艰的关键原因之一。PS3发售后整整两年几乎没有一款值得一提的日式RPG大作，一直到《最终幻想XIII》发售之前，PS3的日式RPG阵容仍然明显弱于X360。但是《最终幻想XIII》的发售改变了一切，第三方开始把他们的RPG从X360转到PS3，在他们的未来RPG新作计划中，X360已经是处于可有可无的状态。日本的RPG三大主力厂商Square Enix、Level-5和NBGI目前已经把高清主机的RPG战略全部押注于PS3，在2011年，这三家厂商预计都会在PS3上推出他们的旗舰大作，PS3的日式RPG黄金时代即将到来！

在日本，PS3不仅早已全面取代X360，而且也正在取代Wii。目前Wii在日本大势已去，PS3将稳步普及的趋势已经非常明显。随着Wii的软件市场进入冰河时代，PS3成为日本第三方在家用机上的惟一选择。日系RPG超大作全面集结于PS3是大势所趋。在日式RPG之外，PS3的美式RPG阵容也日益强盛，EA是背后的主要支持者。有EA为后盾，今后BioWare的主力从X360转向PS3并不是没有可能。

## 最终幻想Versus XIII

Final Fantasy Versus XIII

发售日 2011年12月

发行商 Square Enix

期待理由 有望成为本世代日式RPG最强力作

2011年第一场值得关注的盛会，将会是1月11日Square Enix举办的“新水晶神话”系列新闻发布会，到时不仅会首次向外界公布《最终幻想Versus XIII》的实机运行画面，而且据传很可能会有某个未公布的《最终幻想XIII》关联作品公开。《最终幻想Versus XIII》对于所有PS3玩家来说，是一个无需理由的必玩之作，目前大家最想知道的只是它将于何时发售。北濑佳范曾表示努力在2011年内发售，不过无法保证做到。如果能赶在2011年发售，相信也是12月份。

《最终幻想Versus XIII》从2003年就开始与《最终幻想XIII》一起启动，中途更换为PS3版，接着又经历了几年的搁置期，一直到了2008年才恢复制作，2009年开始加速开发。作为系列跨时最长的一作，《最终幻想Versus XIII》的制作规模以及在系列中的地位很可能会超过《最终幻想XIII》。而且与“一本道”的《最终幻想XIII》不同，为PS3的蓝光大容量优势而贴身打造的《最终幻想Versus XIII》将为玩家提供在游戏世界里自由探索的机会，还可以驾驶飞空艇在世界地图上自由翱翔。

《最终幻想Versus XIII》将会发生在现实与幻想融合的世界里，这样的设定可能更接近于《最终幻想VIII》。据野村哲也所说，本作的战斗系统衍生自《王国之心》，同时强化真实性，并引入动作射击游戏的要素，会有在系列中罕见的暴力成分与出血画面。这一切相信都是为了吸引更多的欧美玩家。




## 二之国 白色圣灰的女王

ニノ国 白き圣灰の女王



发售日 2011年第四季度

发行商 Level-5

期待理由 Level-5联手吉卜力工作室史诗大作

当年在PS2上最早的RPG之一就是Level-5的《暗云》，而在PS3上第一款真正的PS3独占RPG大作也是来自Level-5的《白骑士物语》。不过在销量上，《白骑士物语》的表现并不是太好，对于投资方索尼来说，可能是一笔赔本生意。目前Level-5正在开发的最大手笔的新作是《二之国 白色圣灰的女王》，由于是Level-5自己投资开发的游戏，本作的表现将在很大程度上决定未来Level-5在高清主机上的发展。

《二之国》是Level-5与宫崎骏的吉卜力工作室合作打造的新品牌，音乐由久石让担纲制作，有望成为Level-5在RPG类型上的重大突破。不少日本业内人士认为本作是Level-5向Square Enix的RPG天王地位发起挑战的核弹级大作，之所以制作PS3版，就是为了以高端的图像表现力塑造自身的优质品牌形象。更有传闻称本作是在为将来的《勇者斗恶龙》PS3新作铺路，《勇者斗恶龙X》可能会成为系列史上绝无仅有的跨平台游戏，同时在PS3和Wii上推出，而《二之国》所使用的引擎技术会应用于PS3版《勇者斗恶龙X》。

# 传说新作

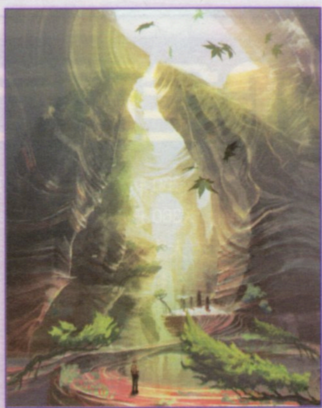
Next tales of

发售日 2011年第四季度

发行商 NBGI

期待理由 庆祝系列15周年旗舰新作，《传说》小组首款PS3独占游戏。

今年夏季就开始预告的《传说》PS3新作即将揭开面纱，这是首款PS3独占的《传说》，而且是系列中的旗舰续作，更是庆祝系列诞生15周年的大制作，完全有理由成为多年来最值得《传说》玩家期待的新作。虽然到截稿日为止本作的详情尚未公开，不过根据陆续发布的设定图和一些零碎的情报，本作的风格将与以往系列作完全不同，可能会有更接近于《最终幻想》的华丽气质。继《薄暮传说》和《圣恩传说》的相继移植之后，NBGI已经完全把PS3作为《传说》的大本营，未来NBGI是否会加大投资让《传说》成为一个真正的顶尖RPG系列，将取决于这款原创《传说》新作的销量。



# 最终幻想XIV

Final Fantasy XIV

发售日 2011年3月

发行商 Square Enix

期待理由 PS3网络计划重点大作

据制作人田中弘道透露，《最终幻想XIV》的PS3版目前已经开发完成，只剩下最后的收尾工作。由于PC版的表现令人失望，Square Enix希望PS3版帮他们扳回一局。《最终幻想XIV》当初在SCEA的E3展前发布会突然公布，并宣布家用机版由PS3独占时，曾创造了极大的轰动效应，成为PS3玩家重点关注的游戏之一。为了扭转《最终幻想XIV》的命运，Square Enix表示目前开发团队正在筹备补救措施，PS3版应该会有不少的革新。目前索尼正在规划PSN的高级衍生服务，SE可与索尼合作进行《最终幻想XIV》的推广，在家用机上建立网游般的持续盈利模式对于双方来说都有重要意义。



# 质量效应2

Mass Effect 2

发售日 2011年1月

发行商 EA

期待理由 X360最畅销第三方独占游戏叛逃PS3

《质量效应2》PS3版的公布是2010年值得PS3阵营庆祝的一起重要事件。虽然PS3玩家对这款姗姗来迟的原X360游戏不一定感兴趣，但它是一个重要标志，从过去PS3游戏向X360大量叛逃，到如今X360游戏向PS3叛逃，生动地说明了二者力量平衡的转移，也表明了EA对PS3的忠心。《质量效应2》曾是X360最畅销的第三方独占游戏，首周销量就超过200万套，业界评价极高。而且更具讽刺性的是当年《质量效应》是微软向BioWare提供巨资打造，制作费与宣传费总共数千万美元都出自微软，如此大手笔打造的新品牌却变成为PS3做嫁衣，可以说这起叛逃事件对微软的羞辱程度更胜于发生在索尼头上的《最终幻想XIII》叛逃事件。由于微软拥有《质量效应》第一作的发行权，PS3玩家将无法玩到该作，不过EA会通过增加新章节、互动漫画等方式让玩家了解完整的剧情。同时本作的公布也宣告了未来《质量效应3》必然会有PS3版，最近EA开始为一款《质量效应》的外传新作进行预告，这款预计于2011年发售的新作相信也会有PS3版。



# DC漫画英雄世界Online

DC Universe Online

发售日 2011年第一季度

发行商 SOE

期待理由 索尼首款PS3网游

明年春季注定会成为PS3网游大计的重要时期，除了《最终幻想XIV》外，由索尼网络娱乐公司历时多年打造的《DC漫画英雄世界Online》在多次延期后，终于锁定明年春季发售，游戏的内测正在展开。本作将会发生在DC Comics旗下超级英雄们出没的世界里，这个世界融合了《超人》中的大都会与《蝙蝠侠》中的哥谭市。游戏系统方面参考了《神奇绿巨人 终极破坏》，来自DC Comics的数百名英雄与反派会在本作中出现，将成为迄今为止规模最大的超级英雄网游。



# 龙之世纪2

Dragon Age 2

发售日 2011年3月8日

发行商 EA

期待理由 BioWare正统RPG史诗巨献

《龙之世纪》是BioWare史诗级经典RPG名作《博德之门》精神上的续作，按照BioWare的说法《龙之世纪 起源》其实只能算是一个序章，从《龙之世纪2》开始，BioWare的史诗才算是真正进入了状态。前作时间跨度为两年，而本作将跨时十年，采用独特的插叙结构，剧情方面值得期待。而且玩家在本作中的行动在书写历史的同时，也将永远改变整个世界。另外，本作的画面风格也将改变，并且改变前作画面较差的缺陷，画质全面提升。战斗方面，本作的节奏更快、变化性更强，也更加血腥，是一款具有出色动作性的RPG。



# 地牢围攻III
Dungeon Siege III

发售日 2011年上半年

发行商 Square Enix

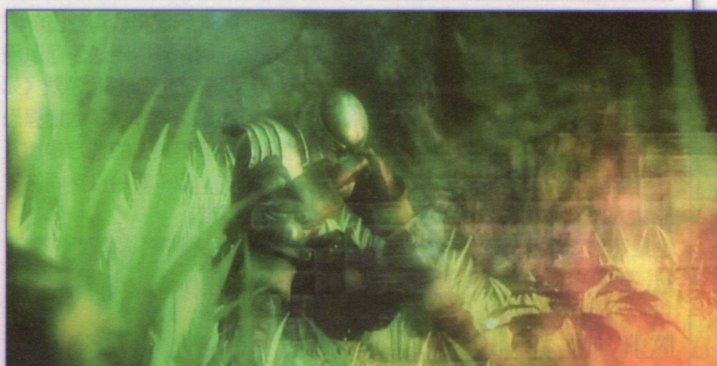
期待理由 美式RPG翘楚联合日式RPG之王

著名游戏制作人Chris Taylor创造的《地牢围攻》是美式RPG中的一支重要力量，虽然Taylor本人不会参与这款新作的开发，不过他仍然以顾问的身分确保本作保持正确的开发方向。负责本作开发的也不再是Gas Powered Games，但是黑曜石工作室这个名字足以让喜欢美式RPG的玩家安心。本作的发行商更是日式RPG之王Square Enix。在日式RPG的国际影响力江河日下之时，SE希望通过代理发行美式RPG，巩固自己在RPG市场上的地位，这款《地牢围攻3》作为他们的全新尝试，有着重要的战略意义。SE已经买断了"《地牢围攻》系列"的发行权。



《地牢围攻III》毕竟是一款新团队开发的作品，与以往相比有很大的变化，最大的不同之处就是视点从以往的《暗黑破坏神》式俯视视点变成了第三人称视点（偏向于越肩视点），画面相当华丽。

# 黑暗计划
Project Dark



发售日 2011年内

发行商 NBGI

期待理由 日本头号RPG黑马续作出击

Fromsoftware开发的《恶魔之魂》通过SCE在日本发行后，市场反响平平，没想到交给实力平凡的Atlus在欧美发售后，获得了欧美媒体的强烈好评，甚至被Gamespot评为年度最佳游戏，说它是日本头号RPG黑马绝不为过。虽然是由Fromsoftware开发，《恶魔之魂》却是一个不折不扣的美式RPG。基于该作的出色表现，NBGI主动找到了Fromsoftware，委托其开发一款原创新作，这就是代号为"黑暗计划"的《恶魔之魂》精神续作。

《恶魔之魂》以其高难度著称，《黑暗计划》也将是为核心玩家准备的高难度游戏，在这个黑暗的幻想世界里，要使用多样化的武器与策略才能存活下来，本作也会有网络多人游戏模式。

# 动作射击：经典的复苏

FPS类型集结了当今最多的超级大作，这种现象对于那些一看到FPS就头晕的玩家来说真是莫大的煎熬。好在FPS之外还有动作射击这种游戏类型，由于主角会出现在画面中，降低了镜头移动的速度与频率，令晕眩感大幅降低，同时在临场感和操作性方面又与FPS十分接近，因而受到各类玩家的普遍欢迎。明年的动作射击游戏市场也是异彩纷呈，特别值得关注的是有不少蛰伏多年的大作将会上市，比如失踪多年的《马克斯·佩恩3》、与上一款正统续作已经相隔整整一个主机轮回的《海豹突击队4》，以及与前作相隔4年的《幽灵行动 未来战士》，这些游戏都肩负着品牌振兴的沉重使命。为了让那些逐渐被遗忘的游戏系列重放光芒，开发者们将更加努力。

明年的恐怖类动作射击游戏也很值得期待。开创越肩视点的《生化危机4》曾是动作射击类的标志性游戏，而《诅咒之影》是三上真司时隔7年再次回归恐怖类型，这位恐怖游戏之父能否再次引领恐怖生存游戏的进化？而被视为《生化危机4》之后最佳恐怖生存游戏的《死亡空间》也将携续作强势登场，没有《战争机器3》的PS3玩家们同样可以享受到最优质的动作射击游戏！

# 诅咒之影
Shadows of the Damned

发售日 2011年第二季度

发行商 EA

期待理由 三上真司、须田刚一、山冈晃联手打造恐怖大作

早在2005年，三上真司从Capcom辞职，并且与因为《杀手7》的合作而成为好友的须田刚一合作。2006年，须田刚一开始用自己的闲暇时间策划一款代号为"黑暗"的恐怖游戏，并且找到了EA这个强有力的合作伙伴。直到2008年，须田刚一才做出了一个可以演示的游戏样本提交给EA审核。为了增强该作在欧美的号召力，须田刚一说服EA使用虚幻引擎3制作，并且邀请到三上真司担任制作人。之后这款定名为《诅咒之影》的游戏开发规模不断扩大，并且吸收了众多业界著名制作人，包括在2009年12月加盟的《寂静岭》音乐制作人山冈晃。

本作讲述Garcia Hotspur杀入地狱拯救挚爱的故事，从已公布的情报来看应该是采用类似于《生化危机4》的越肩视点，是一款"朋克摇滚"式风格的"心理惊悚动作游戏"，三上真司与须田刚一风格的融合，山冈晃的音乐，这样的强力组合使之成为明年最值得期待的日产恐怖动作游戏。



## 死亡空间2
### Dead Space 2

发售日 2011年1月25日

发行商 EA

期待理由 PS3版拥有独占内容的恐怖黑马

《死亡空间》是当今为数不多的、能让人感到脊背发凉的恐怖游戏，销量超过200万套，其中PS3版126万，比X360版高20万套。在2008年发售的美版游戏中，这是少见的PS3版超越X360的游戏，所以EA决定续作以PS3版为主，PS3玩家将会有独占的限定版可以选购，其中赠送了可以用Move手柄操作的Wii移植游戏《死亡空间 血统》。本作除了会增强恐怖感外，最值得关注的地方是加入了多人模式，战斗舞台从空间站扩大到整个城市。



## 海豹突击队4
### SOCOM 4: U.S. Navy SEALS

发售日 2011年第一季度

发行商 SCE

期待理由 Zipper Interactive回归的系列正统续作

在这个网战游戏一统天下的年代里，PS2时代人气最高的网战游戏《海豹突击队》已大不如前，之前由Slant Six开发的《海豹突击队 对峙》有辱没"SOCOM"名声之嫌，而Zipper自己开发的《MAG》也未达目标。现在由Zipper亲自操刀，打上序号的正统续作《海豹突击队4》，肩负着振兴"SOCOM"的使命。Zipper表示本作的故事将超越传统军事射击游戏的范畴，系统方面仍然保持组队制，可以向队友下达指令。单人游戏14个任务，多人部分支持32人游戏，同时它也将成为展示Move控制器适合传统游戏的代表性作品。



## 马克斯·佩恩3
### Max Payne 3

发售日 2011年内

发行商 Rockstar

期待理由 首次由Rockstar打造的《马克斯·佩恩》

十年前，Remedy公司的《马克斯·佩恩》将《黑客帝国》创造的炙手可热的子弹时间概念应用于游戏中，开创了动作射击游戏的新流派。后来《马克斯·佩恩》的版权被Rockstar买走，这家以精品游戏著称的开发商为《马克斯·佩恩》赋予了全新面貌。2009年春季，《马克斯·佩恩》初公布时，挺着大肚腩的中年光头大叔让人无法与过去那位帅气的警察产生关联。或许马克斯·佩恩的新形象让你感到失望，不过在Rockstar的游戏中，主角的外形实在是不重要。这款由Rockstar温哥华工作室制作的游戏总共耗时4年，原定于2009年末发售，之后数次延期。因为目前为止已经蛰伏了一年多，相信明年公布新情报时，会与之前公布的形态有很大的不同。《马克斯·佩恩》是一个以动作见长的游戏系列，这款将动作射击与沙箱式游戏结合的崭新作品如果成功，将成为Rockstar的重大突破。




## 幽灵行动 未来战士
### Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier



发售日 2011年5月

发行商 Ubisoft

期待理由 历时4年打造，挑战《现代战争》！

很多年前，当所有人都争先恐后地加入二战，《幽灵行动》坚持打自己的现代战争。而当现代战争成为军事射击类游戏的主流，《幽灵行动》却开始了漫长的蛰伏。从《尖峰战士2》发售至今已经过去了3年半，这些年来军事射击类游戏的进化可谓天翻地覆。为了达到最顶尖的游戏质量，育碧决定以长达4年的开发周期实现《幽灵行动》的重大进化。本作以"近未来战争"为主题，收录的武器都是以军方正在研制的最新尖端技术为原型，真实而又具有科幻感，比如标志性的"光学迷彩"（隐身衣）技术。"走向未来"是FPS的趋势，通过更先进的武器带来更激烈的战争体验，《幽灵行动 未来战士》将为军事射击游戏开创新潮流。

# 动作：日本厂商的全力出击

日式RPG日渐式微，射击类游戏缺乏经验，体育类游戏在授权与商业运作方面无法与欧美对抗，日本游戏厂商走向国际市场的希望就只有动作游戏。动作天尊Capcom凭借先天优势在欧美打开了一片天地，不过目前正面临如何守江山的难题，近来正通过与国内外厂商的外包合作增强实力。十年来靠"无双"吃饭的Koei一直对欧美虎视眈眈，不过总是不得其门而入。Konami在欧美能混得开的只有《潜龙谍影》。虽然道路曲折，这些日本厂商依旧全力以赴。2011年，来自日本的动作游戏非常充实，其中以Koei Tecmo最为积极，《无双》与Team Ninja两大动作游戏势力热情高涨。相比之下，欧美厂商的思路是"做动作游戏不如加一点射击要素"，所以纯粹的动作游戏反而较少。

# 潜龙谍影 崛起
## Metal Gear Solid: Rising

**发售日** 2011年第四季度

**发行商** Konami

**期待理由** 开发规模超越《潜龙谍影4》的超大作

从E3 2009小岛秀夫的拍肩秀，到TGS 2010的首次操作演示，《潜龙谍影 崛起》的开发进度似乎并不理想，迄今为止演示的只不过是切西瓜的小场面，连个正二八经的动作场面都没见着，所以最近有传闻称本作将无缘2011年的发售档期。也有来自日本的业内人士透露日版正以2011年末发售为目标，因为明年Konami的游戏阵容太弱，需要这种大作坐镇。



《潜龙谍影 崛起》是开发规模超过《潜龙谍影4》的大作，从以往的潜入式动作冒险游戏变为真正的动作游戏，以所谓的"闪电动作"表明本作的游戏节奏，"斩夺"的游戏概念为动作游戏增添了新的色彩。"一切皆可斩"，还可以从任意位置、任意角度斩断，横截面会通过电脑计算自动生成，这种技术是动作游戏的重大突破，今后在砍杀式动作游戏中有巨大的发展空间。

# 真·三国无双6
## Dynasty Warriors 7

**发售日** 2011年3月

**发行商** Koei Tecmo

**期待理由** 系列最长开发周期，日版PS3独占，首次加入晋势力。

沉寂三年之后，《真·三国无双6》终于在系列十周年之际隆重公布。作为系列首款开发周期达到3年半的游戏，《真·三国无双6》以革命性的改变开启《无双》的新十年。本作提出的"电影式一骑当千"将成为未来"《无双》系列"的整体思路，同时注重爽快感与演出效果，游戏画面与大魄力的剧情画面无缝接合，目标是摆脱"割草"恶名，让玩家真正体验以一敌千的壮烈战争。全新的"历代记模式"将具备RPG般的剧情发展，有更丰富的钻研要素。而且从设定图中苍老的赵云来看，本作似乎还引入了年龄要素，让玩家体验武将一生的征程，更深入感受三国历史的沧桑。《无双》是继续沉沦还是重新焕发当年百万大作的风采？《真·三国无双6》的表现将决定未来！



# 仁王
## Ni-Oh



**发售日** 2011年

**发行商** Koei Tecmo

**期待理由** Team Ninja与Koei首次正式联手开发，黑泽明遗稿改编。

早在2004年，当时PS3尚未公布，Koei就迫不及待地公布了一个代号为"鬼"的新作项目，当时Koei表示这将会是他们有史以来投资最大的项目，除了数十亿日元的游戏开发成本外，还有Koei投资拍摄的首部电影与之配套。游戏与电影都将取材于日本影坛巨匠黑泽明的遗稿，电影版还将由黑泽明生前成立的电影公司拍摄，由黑泽明的后人担任制片人。可惜的是这部野心勃勃的PS3独占大作在E3 2005首次展出，并确定更名为《仁王》之后，从此再也没有音讯。由始至终，该作公布的只有几张CG，没有任何实际画面。

今年TGS展，消失多年的《仁王》突然现身，确定将由Team Ninja为开发主力，Koei创始人襟川阳一担任监制，黑泽明长子黑泽久雄为编剧。这是自Tecmo与Koei合并后的首次正式合作，玩家扮演的是战国时代一位金发碧眼的武士，Team Ninja的早矢仕洋介表示这是一款只有日本人才能做得出来的武士对决游戏。

# 特洛伊无双
## Warriors: Legends of Troy

**发售日** 2011年2月15日

**发行商** Koei Tecmo

**期待理由** 一骑当千的浴血之战

几年前光荣在加拿大成立了一家分公司，他们开发的首款游戏《致命惯性》销量惨败，目前他们希望最新作《特洛伊无双》能一雪前耻。鉴于"《无双》系列"在海外长期无法打开局面，光荣加拿大借鉴了一些国外动作游戏的特征，将《特洛伊无双》打造成一款充满暴力快感的M级游戏，而且支持在线合作与对战模式。游戏将围绕欧美玩家熟悉的特洛伊战争历史，玩家可以选择希腊或特洛伊方面的武将，阿基里斯、奥德修斯等名将将会展开一场一骑当千的浴血之战。为了实现欧美玩家更重视的真实感，开发团队亲赴土耳其和希腊的考古遗址考察，将战场选定于史学家考证的特洛伊战争原址。



# 战国无双3 Z
## Sengoku Musou 3 Z

**发售日** 2011年1月27日

**发行商** Koei Tecmo

**期待理由** 画面高清化，收录系列最多内容

由于Wii的没落，《战国无双3》销量惨淡，只能叛逃到PS3。为表诚意，《战国无双3 Z》将添加大量全新内容。本作收录的武将数量达到40人，在原作基础上增加了3人，无双演武模式还新增了10个剧本，而且除了原有的4种游戏模式外，还有全新的创史演武和实力考验两种游戏模式。



# 蝙蝠侠 阿克汉姆城

**Batman: Arkham City**

发售日 2011年10月4日

发行商 WBIE

期待理由 史上最强超级英雄游戏续作

去年《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》打破了电影或者超级英雄题材改编游戏必属劣品的诅咒，获得了业界的一致好评，被《吉尼斯世界纪录》收录为"史上评价最高的超级英雄游戏"。华纳公司因此高价收购了开发商Rocksteady，续作紧锣密鼓地开发中。本作的主要变化是增加了大量支线任务，新增的侦探模式成为游戏的关键。战斗舞台从疯人院扩大到整座城镇，并且将有多人模式。



# 瑞奇与叮当 四位一体

**Ratchet & Clank: All 4 One**

发售日 2011年秋季

发行商 SCE

期待理由 欢乐无穷的4人派对游戏

目前Insomniac同时开发的游戏至少有三款，一个是《抵抗3》，一个是其新成立的卫星工作室的跨平台游戏，还有一个就是《瑞奇与叮当 四位一体》。本作不属于《瑞奇与叮当》的未来三部曲，而是一个为多人同乐而准备的外传，四人模式可在线也可线下分屏进行，可随时加入或退出。游戏强调的是"合作的同时互相陷害"，更适合该系列的家庭向与低龄向定位。在系列销量逐步下滑的环境下，这款派对游戏或许能起到扩大游戏人口的作用。



# 无名英雄2

**inFamous 2**

发售日 2011年

发行商 SCE

期待理由 Sucker Punch潜力之作的超级进化

索尼爱将Sucker Punch的PS3处女作没有令人失望，业界评价上佳，销量也超过了150万套。而Sucker Punch认为，该系列的潜能就像主角柯尔的超能力一样，还远远没有完全释放。前作仅仅使用了CELL三成的性能，本作的目标是用到50%～60%的性能。除了画面的进化外，本作所提供的开放世界也会更广阔、互动性更高，到后期柯尔的超能力会有巨大的破坏力和强烈的视觉冲击力，可对大面积的场景造成破坏性的影响。



# 鬼泣

**DmC: Devil may Cry**



发售日 未定

发行商 Capcom

期待理由 《天剑》团队开发，创造系列新局面。

由PS3初期独占大作《天剑》开发商制作的《鬼泣》新作注定是一款长期的话题之作，从公布之日起，反叛吸毒青年般的但丁新形象就受到了业界的激烈争议。其实这并不是因为Ninja Theory的审美太西化，而是Capcom故意要通过人设的彻底变化使之成为业界关注的焦点，这就是所谓的有话题就有经济价值。Ninja Theory当初刚接手这款《鬼泣》新作时，本来是先做出了一个与传统但丁形象较为相似的样本，反而是Capcom方面提出人物形象一定要大变，结果就有了现在的这个被网友们集体炮轰的新但丁。不管玩家接不接受，本作将会通过合理的剧情解释但丁形象变化的原因，游戏将讲述《鬼泣》故事的起源。

# 阿修罗之怒

**Asura's Wrath**

发售日 未定

发行商 Capcom

期待理由 Capcom联合CC2开发，战斗场面打破动作游戏常识

在《鬼泣》新作公布同时，Capcom还公布了一款令人意外而惊喜的动作游戏新作——《阿修罗之怒》。本作由日本福冈CyberConnect2开发，该公司过去为NBGI开发《火影忍者》、《.hack》等系列，并不是很引人注目，不过这两年其实力迅速提升，最新作《火影忍者 终极忍者风暴2》获得《FAMI通》接近满分的评价，销量超过百万套，CC2的技术实力已跻身日厂前列。他们与Capcom合作开发的《阿修罗之怒》首支预告片公布后引起强烈关注，其中表现出的磅礴气势在动作游戏史上前所未见。不管是场景的宏伟程度，还是在千军万马中厮杀，乃至与比地球更大的巨佛对抗，《阿修罗之怒》有望成为日本在动作游戏上的又一次突破。



# 动作冒险：酝酿多年独占阵容全面出击

动作冒险类游戏在PS家族历史上向来有着特殊地位，PS时代的《生化危机》、《潜龙谍影》等游戏开创了电影式游戏之先河，一度使动作冒险成为全球最受欢迎的游戏类型。PS2时代，以沙箱式游戏为代表的动作冒险类型再次成为业界首屈一指的主要势力，《GTA》成为PS2最畅销的游戏系列。

到了PS3时代，FPS等快节奏的游戏类型成为主流，节奏相对较慢的动作冒险游戏影响力有所减退，不过《GTA IV》、《MGS4》等游戏依然大放光芒，而有着深厚历史积淀的PS3在这种类型上还是有着最大的优势。

2011年PS3的动作冒险游戏将会更加强盛，多款开发多年的顶级大作将与玩家见面，其中包括《最后的守护者》、《Agent》等神作级别的独占游戏，这些开发周期超过4年的游戏终于要迎来瓜熟蒂落的时刻……

## 如龙 终焉

**Yakuza of the End**

**发售日** 2011年3月

**发行商** SEGA

**期待理由** 完全打破传统的《如龙》革新之作

TGS2010公布的《如龙 终焉》预告片把系列所有玩家们都惊讶得目瞪口呆——那《丧尸围城》般的场面还是《如龙》吗？随着情报的逐步披露，看起来除了多了点血、枪和丧尸外，神室町还是过去的那个神室町，夜总会照去，迷你游戏照玩、小姐照样花枝招展……实在无法想像，门外群尸乱舞，关起门来竟然还有闲情逸致与小姐们继续风花雪月。名越稔洋说，加入动作射击元素并不是为了讨好欧美玩家，《如龙 终焉》仍然是一款为亚洲玩家开发的游戏。向来主题严肃的《如龙》究竟如何与丧尸这种风行游戏世界的生物和谐共存呢？让我们等待明年春季答案揭晓……



## 黑色洛城

**L.A. Noire**

**发售日** 2011年第二季度

**发行商** Rockstar

**期待理由** 虚拟人物演出的革命

十年前，Square用1.5亿美元做了一个梦——用CG制作的真人取代大牌明星。为了证明CG人物足以乱真，大量的金钱用来表现人物脸部的一颦一笑，结果这成为差点把Square害死的最失败的投资。十年后，Rockstar有同样的追求，不过他们用一种全新的技术能够"多快好省"地制作出大量虚拟人物的真实演出。由Rockstar与PS2时代名作《大逃亡》开发商Team Bondi合作的《黑色洛城》有望成为业界的一款革命性作品，游戏使用了一种能捕捉演员表情并即时转换为游戏角色表情的新技术，通过这种技术能用最低的成本让演员的表情细节在游戏中真实还原。逼真的人物表情就是《黑色洛城》最大的宣传要点，数百名演员化身为游戏中形形色色的NPC们，你可以通过他们细微的表情变化发现查案线索。在你面前的绝不是一群脸像塑料壳般的3D建模，而是有血有肉般的虚拟人物，你仿佛可以通过他们的眼神看穿他们的心事。此外，本作还将还原上世纪40年代的洛杉矶，游戏收录的案件也是根据那个时代的报章资料和警方档案制作，这将会是一部绝对真实的19世纪中期洛城探案纪实。



## 最后的守护者

**The Last Guardian**

**发售日** 2011年第四季度

**发行商** SCE

**期待理由** Team ICO酝酿6年首款PS3游戏

从《汪达与巨像》发售至今已经有5年，这5年来上田文人和他的Team ICO究竟在做些什么没有人知道，《最后的守护者》应该是2007年下半年才开始进入正式的制作阶段，在2008年初还在为该作招募员工，在此之前也许经历了一些并不成功的制作方案与技术积累。不管怎样，这款酝酿6年，实际开发周期超过4年的游戏不会令人失望，Team ICO的游戏设计实力无需置疑。

《最后的守护者》与《ICO》一样，也突出"羁绊"的主题，不过不是少男少女之间的羁绊，而是少年与大鹫之间的羁绊，上田文人也表示本作的精髓与《ICO》相同。游戏将结合动作冒险与解谜要素，与大鹫Trico之间的互动是要点，游戏氛围一如既往地突出"空气感"。少年与大鹫和敌人卫兵之间的关系是"剪子包袱锤"的相生相克关系。本作还重点突出了上田文人过去作品中不受重视的物理引擎的作用。

虽然上田文人表示目前他的团队已经进入全面运转状态，不过能否按照官方公布的档期在2011年第四季度发售还是令人担忧。不过在此之前，喜欢Team ICO的玩家可以先重温《ICO》和《汪达与巨像》的高清重制版，有消息称这两部作品将于2011年6月发售。



## 真实犯罪 龙头

**True Crime**

发售日 2011年第二季度

发行商 Activision Blizzard

期待理由 沙箱游戏与香港动作片的结合

Activision的“《真实犯罪》系列”是《GTA》模仿者中比较成功的作品，作为该系列在PS3上的首次亮相，《真实犯罪 龙头》与前两作有很大的不同。本作开发商是《小小大赛车》的United Front Games，以香港为舞台，将深入描写香港黑社会。按照官方说法，这是一款灵感源自《无间道》的作品，而且有着香港动作电影般的精彩动作场面。玩家扮演的是香港警署三合会调查科警员沈威，他以卧底身份打入黑社会组织内部。



## 寂静岭8

**Silent Hill 8**

发售日 2011年

发行商 Konami

期待理由 《寂静岭》的又一次求新求变

去年末山冈晃从Konami辞职，加入了须田刚一的蚱蜢工作室，命运多舛的《寂静岭》未来更令人担忧。没有了山冈晃的《寂静岭》，至少在音乐方面可能永远无法达到过去的高度，不过Konami希望新的工作室能够为该系列输入新鲜血液。位于捷克波尔诺市的Vatra Games刚成立没多久，之所以选择该公司开发《寂静岭8》，据说是因为本作的背景设定将会以波尔诺为参照，那里的广场与保存有尸骨的地下古墓非常有名。本作的主角是逃犯Glaive Heart，Konami表示游戏将会提供更强的心理惊悚感觉，有丰富的分支任务。



## Agent

**Agent**

发售日 2011年内

发行商 Rockstar

期待理由 《GTA IV》原班人马打造PS3独占超大作

2011年将会是Rockstar大活跃的一年，除了《黑色洛城》和《马克斯·佩恩3》外，还有一款神秘的《Agent》，这款游戏更加值得关注，因为他是由英国的Rockstar本部开发，由《横行霸道IV》的原班人马打造，担任制作人的是Rockstar创始人豪瑟两兄弟。Rockstar母公司Take-Two方面曾表示，在这个跨平台的时代里，之所以仍然保持PS3独占，是因为独占游戏更能获得主机厂商在开发和宣传上的资助，也更能获得玩家的关注，有利于打造原创品牌。《Agent》将会是一款开发规模与《GTA》正统续作相当的游戏，目标是成为Rockstar旗下又一个《GTA》级别的超大作系列。本作故事设定于冷战期间（1970年代末），玩家将深入间谍战、刺杀政客等事件。




## 凯瑟琳

**Catherine**

发售日 2011年2月17日

发行商 Atlus

期待理由 《女神异闻录》小组首款PS3游戏

到PS3发售的第四年，Atlus才公布了他们自己开发的第一款高清游戏。不过这其实是一款已制作多年的游戏，当初是与《女神异闻录4》同时制作，开发团队在这两款游戏之间频频调动。Atlus表示，本作突出“成人”、“经典”、“情色”等关键词，从海报与预告片中女主角大胆出位的表现就可以看出本作的情色要素。不过这绝对不是当前在日本泛滥的卖肉游戏，《女神异闻录》小组一贯的诡异风格才是它的精髓。噩梦与现实世界的交错，两个凯瑟琳的疑惑，离奇的命案与梦中诡异的景象……种种谜团交织成错综复杂的故事，这就是《女神异闻录》小组作品的魅力所在。本作将会有多重结局，一周目通关时间20小时左右。



# 赛车：独占大作源源不绝

屡屡延期的《GT赛车5》终于上市，业界最强赛车游戏的头衔仍然是非它莫属，任何真正的赛车迷都不应该错过这款令人苦等4年的游戏，因而PS3也是所有赛车爱好者的首选。虽然山内一典表示《GT赛车6》已经在开发中，不过相信大家都不指望能在两年内玩到。内容异常充实的《GT赛车5》是一款绝对可以玩一年的游戏，所以就算明年PS3缺乏驾驶模拟游戏，赛车游戏迷们仍然有的玩，更何况更喜欢速度感的玩家们还将迎来多款疯狂新作，无论是重现《2012》末日场景的《机车风暴 启示录》，还是战车类的《烈火战车》，PS3在赛车类型上向来不缺独占大作。

## 机车风暴 启示录
MotorStorm Apocalypse

发售日 2011年2月
发行商 SCE
期待理由 赛车游戏中最壮观的灾难场面

《机车风暴》第一作凭借与主机同捆，销量超过350万套，第二作《机车风暴 太平洋裂谷》没有与主机同捆，销量仅勉强达到百万。开发商Evolution工作室希望证明《机车风暴》并非浪得虚名，明年春季《机车风暴 启示录》将以赛车游戏中前所未有的气势震撼出击。



本作的游戏过程简单地说就是电影《2012》中那段洛杉矶崩塌的场面重现，当玩家驾驶跑车、摩托车、越野车、肌肉车甚至直升机穿越城市街头时，周围的建筑物随时有崩塌的可能。在壮观的灾难场面中，驾车极速穿越场景中的障碍物，带来强烈快感。由于大地震时刻肆虐着游戏中所在的城市，因此赛道随时可能发生变化，桥梁可能坍塌，倒下的高楼可能会阻挡你的去路，而且还会有雇佣军随时用重型武器轰炸，或者是当地居民以自制武器扰乱。在这个充满变化的世界里，将会有更加多样的游戏体验。

## 无尽试驾2
Test Drive Unlimited 2



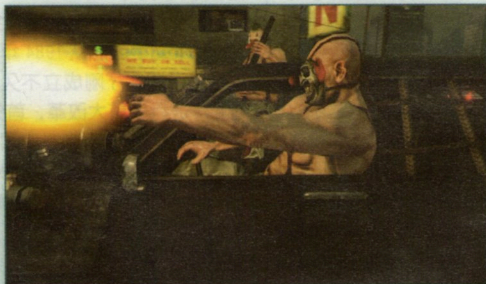
发售日 2011年2月8日
发行商 Atari
期待理由 超级名车的自驾体验

赛车游戏的诱人之处在于，你可以用最低的成本无拘无束地驾驶你可能这辈子都没机会体验的超级豪车，Eden Games开发的《无限试驾2》就是一个让玩家体验名车的赛车游戏。本作将会收录007开的阿斯顿·马丁DBS、McLaren MP4-12C、Gumpert Apollo等名车，玩家可以驾车在夏威夷海岛最美丽的公路上风驰电掣。游戏中有两个岛屿，有柏油路，也有越野赛道，道路总长超过3000公里。游戏中有昼夜循环，有真实的天气效果（将影响赛车的操作），玩家还会获得一套有大车库的海岛豪宅，攒够奖金后可以继续添置物业，某些地区还可以走下汽车闲逛一番……本作所表现的正是爱车人士们梦寐以求的生活。

## 烈火战车
Twisted Metal

发售日 2011年3月
发行商 SCE
期待理由 David Jaffe复出之作

诞生于PS时代的"《烈火战车》系列"是David Jaffe在《战神》之前的代表作，在E3 2010的SCEA展前发布会中，系列最新作被作为压轴戏在最后公布。《烈火战车》不能算是赛车游戏，你可以称之为汽车动作游戏。不过游戏中同样会收录种类丰富的赛车，拥有赛车游戏的强烈速度快感。本作强调的是"纯粹的游戏性"，各种天马行空的古怪游戏模式将带来丰富的游戏体验。作为PS3的首款《烈火战车》正统新作，本作将强调网络对战，目标是让玩家在16人的网络大战中玩到上瘾！



## 横冲直撞 旧金山
Driver: San Francisco

发售日 2011年内
发行商 Ubisoft
期待理由 媲美《GTA》名作复活

在《横行霸道Ⅲ》诞生之前，"《横冲直撞》系列"的影响力比《GTA》还大，可惜该系列发行商Atari实力不济，没能有大发展。明年由育碧开发并发行的《横冲直撞 旧金山》是一款试图实现品牌振兴的新作。《横冲直撞》与《GTA》一样融合了动作、驾驶和沙箱式游戏，不过《GTA》更注重的是动作冒险，而《横冲直撞》更倾向于驾驶部分。游戏中新增了"变换"系统，可以通过强力甩尾、跳跃和危险驾驶积累变换槽，蓄满后可变成另一辆车。收录的汽车数量超过120种，包括阿尔法·罗密欧、阿斯顿·马丁等名车，车身完全可损坏。游戏中总共有335公里的道路可以驾驶，旧金山忠实还原。多人部分有多达9种的游戏模式。




## 更多惊喜大作即将公布……

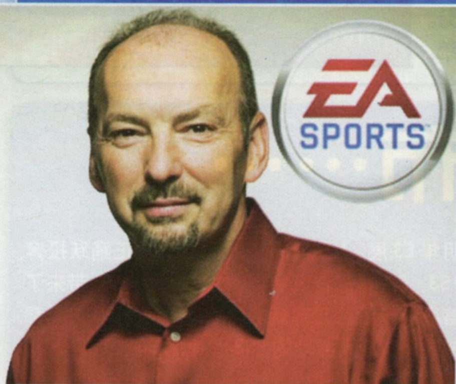
除了以上几种主要类型外，PS3在平台动作游戏、Move体感游戏、格斗游戏等方面还有大量"弹药"。为了实现与X360的历史性逆转，SCE还会准备更多的惊喜。在美国Spike TV的游戏大奖颁奖礼将要召开之前，已经开始出现《未知海域3》的传闻。在Capcom的下一财年计划中，有两款PS3独占游戏，有传闻《怪物猎人》可能会登陆PS3；今年中就有传闻称小岛秀夫会在TGS上公开一款PS3独占大作，可能由于该作尚未成熟，真正的公布时间或许是明年E3展；NBGI的大批动漫游戏正踊跃投奔PS3，《终极忍者风暴2》的成功为NBGI带来了信心……无论是对玩家还是软件商，2011年都将是一个令人激动的PS3辉煌之年！

文 Lancer 美编 一刀

# EA，PS3背后的软件帝国

3年前，微软互动娱乐部的彼得·摩尔（Peter Moore）和约翰·夏伯特（John Schappert）一前一后地投靠EA，而前EA二当家唐·马特里克（Don Mattrick）成为Xbox最高长官，有人猜测这是微软与EA之间有目的的高层互换，是EA将归顺微软的前兆。然而彼得·摩尔加入EA后不久就在一次记者招待会中举起PS3手柄，面带微笑地说："现在它是我的最爱。"几年后，夏伯特出现在索尼E3发布会，公布了几款重点大作的PS3独占内容。看起来，两位微软高层投奔EA更像是含恨而去，他们没有为X360争取独占，反而向PS3大献殷勤。EA与微软的美国本土联盟没有形成，却与索尼越走越近。

EA是全球最大的游戏软件商，微软是最大的软件商，二者之间微妙的敌对关系早已有之。在历史上，EA向来是一个与PlayStation绑在一起的名字。



## Part. 1 网络恩怨

EA与微软之间的仇隙源于Xbox LIVE。

2003年4月16日，前EA首席执行官拉瑞·普罗斯特（Larry Probst）与微软游戏事业最高长官罗比·巴赫（Robbie Bach）一起坐在EA红杉市总部的会议厅里，普罗斯特向巴赫发出了最后通牒：EA将建造一个新世界，而合作者将不会是微软，因为"在我们之间有一堵100英尺的高墙"。一个月后，EA宣布今后其所有体育游戏的网络模式将由PS2独占，Xbox LIVE部门18个月的公关努力宣告失败。当时微软准备在Xbox LIVE身上砸掉20亿美元的计划已在圈内广为人知，多数欧美发行商表示拥护微软，但EA看到了微软的野心：Xbox LIVE是微软严格管控的网络服务，如果未来Xbox LIVE统治了业界，微软将取代第三方发行商，掌控与消费者与分销商的客户关系，掌握网络时代的盈利模式与利益分配，身为全球最大游戏软件发行商的EA将从此受制于微软。EA加盟Xbox LIVE的条件是要求微软分享Xbox LIVE服务费收入，普罗斯特说："微软的想法很简单，所有钱由他们收取，由他们占有。"

当时EA已经为网络计划损失了3亿美元，但为免养虎为患，EA宁愿减少一半的用户量，独家支持采用开放经营模式的PS2网络服务。那时EA年营业额增长率高达30%，持有16亿美元现金，没有任何负债，普罗斯特满足于PS2提供的巨大市场，他相信信踢走狼子野心的微软更有利于EA的发展，过去先被微软诱之以利而后剥皮削骨的厂商已经太多太多。2002年5月，微软在Orpheum举办的E3展前发布会中宣布了Xbox LIVE计划，众多发行商伙伴到场，唯独EA缺席。同一个夜晚，EA在索尼的媒体简会中演示了网络版《麦登NFL2003》的DEMO。那一个月，EA在部分玩家中进行的小规模内测反响之热烈远远超过预期，EA找到索尼提出在PS2网络服务上大力发展EA Sports全线体育游戏。2003年4月，微软多位高层约见普罗斯特，希望对即将公开的PS2独占EA体育游戏声明做出最后的补救。在最后一次会议中，普罗斯特对罗比·巴赫说："罗比，你不需要我们，我们也不需要你。"随后扬长而去。

普罗斯特是EA发展成全球最大游戏软件发行商的头号功臣。他从1984年带着妻子和两个儿子搬到硅谷，加入了刚成立不久的EA，他在几个月内对EA进行了重大改革，首先是在零售渠道上绕开了批发商，直接与遍布美国各地的零售商打交道。这样一来要聘请大量销售人员，成本开支大大增加，不过因为省去了批发商环节，因此节约了大笔流通费用，还可以获得第一手的市场信息，能够对市场变化迅速做出反应。普罗斯特让销售人员一家家地与新零售店联系，即使那些零售店是属于大型零售集



■前EA首席执行官拉瑞·普罗斯特。

团的分店。EA的销售模式改革打破了美国游戏产业的游戏规则，建立了全新的营销渠道。今天，EA已经与2万多家零售店建立了直接联系，其中包括沃尔玛、GameStop等零售集团旗下的成千上万家分店。以沃尔玛为例，每个星期EA会分三次直接发货到沃尔玛的各个分店。前Sierra公司CEO Ken Williams说，EA的销售团队在业界是无敌的，这是EA“最大的竞争优势”。

1994年，普罗斯特成为EA首席执行官，他着重发展体育游戏，使体育游戏的营业额占到EA集团总营业额的45%。同时普罗斯特果断作出支持PS的决定，虽然在此之前EA与世嘉在MD上有良好的合作，普罗斯特相信索尼的实力非世嘉所能及。1999年，普罗斯特再次决定疏远DC，力挺PS2。两次正确的抉择是EA高速发展的基础。在PS2发售后的两年内，EA股价攀升了80%。那是互联网泡沫破灭之时，EA的高速增长让整个硅谷眼红。

普罗斯特对业界势力变换有敏锐的洞察力，但是他却忽略了消费者群体的悄然转变。普罗斯特说：“每次我们以为把一切都搞清楚时，就有一颗原子弹突然爆炸。”《GTAIII》就是这么一颗原子弹。这款原本并不被关注的游戏在2001年末的大作潮中上市，第二年人们惊讶地发现在大作铺天盖地的2001年，销量冠军居然被一个陌生的名字夺得——《GTAIII》超过800万套的游戏销量让普罗斯特瞠目结舌，该作的突然崛起是游戏市场从“T（少年）时代”进入“M（成人）时代”的标志。PS时代的玩家中有60%以上为未成年，而到PS2时代70%以上的玩家超过18岁。经历PS时代的玩家们仍然在玩游戏，但是他们的口味随着年龄的增长而逐渐变化，EA却在出色的销售数字中忽视了少年们已长大成人。习惯于为青少年开发游戏的EA惘然地看着《GTA》改变玩家的口味，当他终于反应过来，在2005年推出了自己的第一款M级游戏《教父》，玩家流失现象已无法遏止。EA失去了在变革中自我转型的最佳时机。

意识到消费群体结构性变化的EA开始恢复对Xbox的重视。Xbox的成年玩家占绝大部分，而成年玩家更热衷于网络对战。2004年EA恢复与微软的网络合作谈判，最终以微软取消其XSN体育游戏系列，并允许EA对其网络用户拥有管理权为条件实现EA Sports登陆Xbox LIVE。但微软与EA之间的仇怨并未完全化解。EA仍然无法获得Xbox LIVE服务费的收入提成，而且在EA加盟Xbox LIVE后不久，微软已经在战略上放弃了Xbox，全部希望被放在X360。而且开始执掌微软互动娱乐部的彼得·摩尔与普罗斯特关系不佳，此前摩尔在世嘉就任期间与普罗斯特多次交手，世嘉与EA的体育游戏战争持续了两年，最后拥有官方授权优势的EA全面胜出，但世嘉的2K系列有更好的市场口碑，摩尔认为EA的胜利靠的是以本伤人，对普罗斯特的商业手腕颇为不满。世嘉倒台后，EA曾以高薪厚职拉拢摩尔，但心有不甘的摩尔最后选择了微软，内心中仍希望借微软的资源用XSN体育游戏系列再战EA。不料罗比·巴赫为大局着想，果断关闭XSN Sports以讨好EA，热爱体育事业的摩尔大受打击，对EA更加怨恨。


■约翰·里奇蒂耶罗已年过五旬。


■《教父》是EA的第一款M级游戏。

到2005年，EA员工数量已经超过4000人。即使普罗斯特对微软始终有所芥蒂，EA仍然有足够多的资源为X360开发大批新作。跨平台是高于任何恩怨的基本策略，EA一向重视新主机带来的商机。在2005年EA同时有多款X360游戏投入开发，目标是在X360的首发游戏阵容中占据最多的席位，便于今后的市场拓展。但普罗斯特仍然将希望寄托在PS3身上，EA开发的X360初期游戏多为PS2版的高清移植。对于“是否应该把精兵强将集中于X360”这个问题上，普罗斯特持否定态度，EA的大政方针是“立足PS2、试探X360、等待PS3”。当时硬件规格细节尚未最终确定的PS3才是普罗斯特眼中的未来，2005年5月PS3公开后，普罗斯特说：“PS3将会是我们进行娱乐体验的突破，EA将全力配合SCE，我们有共同的理念，并期待他们的成功。”然而一年后PS3售价公布，普罗斯特才意识到大事不妙。2006年11月PS3发售，由于供货量过低引发市场混乱，普罗斯特终于忍不住炮轰索尼，指责索尼将PS3出货量从100万一路调低到20万是欺骗合作伙伴。

2007年2月拉瑞·普罗斯特宣布退休，接任者是几年前因不明原因离开EA的约翰·里奇蒂耶罗（John Riccitiello）。在《华尔街日报》采访时，普罗斯特充满怨气地抨击PS3售价太高，“一个入门机型就要599美元，如果加上周边、软件和消费税，一下子就超过800或900美元了。”几个月后，彼得·摩尔加入EA担任EA Sports总裁，而接替摩尔职位的是曾被视为普罗斯特接班人的唐·马特里克。业界关于EA与微软之间互相换帅的传闻四起。当时的情形颇具戏剧色彩，单从表面现象上，可以得出“索尼最大支持者普罗斯特含恨而去，微软系势力全面掌权”的结论，互相“换帅”的现象更加被推导为“EA与微软密谋结盟”。人们相信EA的索尼时代已经过去，这家全球最大的游戏软件商也将加入墙倒众人推的行列，EA的微软时代即将到来……

## Part. 2 | 原创革命

历史上因为在主机更新换代时站错队而导致软件商没落的案例不胜枚举，但是将EA的盛极而衰归咎于错信PS3未免以偏概全。EA的X360与PS3首发游戏数量与质量都基本相当，普罗斯特本来准备加大在PS3游戏上的投资，但是自从2006年5月PS3售价公布，EA开始重新评估对PS3的投资策略。在2007年EA的X360游戏远远多于PS3。事实上EA的危机之源是多年来的过度膨胀，从2005年到2008年，通过不断扩张与吞并，EA员工数量从4000人增加到9000多人。运营开支成倍增加的同时，销售额却没有等比例增长。对M级游戏的反应迟钝致使EA在迅速发展的高端游戏市场上进展缓慢，技术实力与其业界地位完全不匹配。同时EA存在对授权型游戏过度依赖的战略惯性，将太多的成本花在影视或体育协会的授权，没有留足资本打造自己的原创优质品牌。由于授权型游戏的开发周期短，授权方要求的限制条件众多，妨碍了开发者的创意发挥，以至于质量长期在低水平徘徊。在游戏产业的“T时代”，面对数量众多、对质量要求不高的青少年与儿童玩家，EA的低质授权游戏仍然可以凭借宣传与营销力量而大行其道。而进入“M时代”后，占据主流的成年玩家们对游戏质量越来越挑剔，EA模式的弊端集中爆发。

为了在最短时间内获得最多的自有优质游戏品牌，EA采取了吞并名牌开发商的传统手段。这确实

是最迅速见效的方法，只是有"罐头厂"恶名的EA有着"毒害"众多名开发商的黑历史，Origin、牛蛙、西木等曾经辉煌一时的工作室都因感染EA的体制弊端而死。收购策略能帮助EA解决短期问题，但如果对收购回来的公司处置不当，却可能变宝为废，增加大批失去创新能力的开发者，平白无故地增加薪水开支。所以约翰·里奇蒂耶罗上台后，提出的首要任务是进行体制改革，鼓励创新，建立一个能持续产生优质原创游戏的新开发体制。

出乎外界意料的是，里奇蒂耶罗不是微软派，反而是一个执着的索尼派。里奇蒂耶罗上台后，没有因为EA在PS3游戏上的损失而撤退，反而要求加强对PS3硬件性能的探索，将过去先开发X360版再移植为PS3版的跨平台游戏开发流程逆转，要求开发人员先制作难度较大的PS3版，然后移植到X360。在普罗斯特退休前就已提出这种开发流程，理由是开发X360游戏较为简单，只要先解决了PS3版的技术难题，再移植到X360轻而易举，这种制作流程可以让两个版本都有最好的表现，避免PS3版因转换难度高而画面劣化。《火爆狂飙 天堂》就是最早实施PS3版优先的游戏之一。EA此举对于整个游戏业界都有重要的示范意义，此后以PS3版为主体的游戏制作流程在业界蔚然成风，第三方挖掘PS3潜力的热情高涨，PS3游戏质量实现了长足的进步。

2004年里奇蒂耶罗加入硅谷的风险投资公司Elevation Partners，这家公司的其他合作伙伴包括苹果公司前首席财务官弗莱德·安德森和U2乐队主唱Bono。Elevation的第一笔投资就在游戏业界引起轰动：它以3亿美元获得了两家著名游戏开发商的控股权——洛杉矶的Pandemic和加拿大埃德蒙顿的BioWare，里奇蒂耶罗在事实上成为这两家公司的指挥官，他撮合了两家公司的合并，并成立控股公司VG Holdings作为BioWare Pandemic的母公司，他还制定了完整的上市计划。

里奇蒂耶罗希望模仿皮克斯，这家3D动画电影工作室就曾是一家上市公司，通过来自资本市场的资金运作，无需受任何巨型财团左右其商业决策与电影创作，可以无拘无束地不断制作完全原创的作品。里奇蒂耶罗喜欢原创作品，1997年这位曾在哈根达斯和百事可乐工作的资本高手因为热爱游戏而加入EA。刚开始他很兴奋能每天与游戏打交道，但年复一年，他逐渐对EA每年几乎一成不变的游戏感到厌烦。他希望EA的游戏像皮克斯的电影一样总是不断推陈出新。而在普罗斯特的统治下，他无法实现自己的构想，这也许是他选择离去的原因之一。或许是因为相同的原因，普罗斯特在2007年邀请里奇蒂耶罗执掌EA，他知道EA的危机在根本上是因为缺乏创新能力，而里奇蒂耶罗正是一个渴望创新的管理者。



■从《火爆狂飙 天堂》开始，EA的游戏已渐渐转为先开发PS3版

PS3是一个适合打造原创游戏系列的平台。鼓励原创是SCE的战略基调，SCE旗下工作室几乎全部都在打造原创品牌，每年SCE的第一方话题大作中，诞生于PS3的原创系列都是绝对主力，《抵抗》、《机车风暴》、《小小大星球》、《未知海域》、《无名英雄》、《暴雨》……PS3产生的第一方优质原创品牌数量已经超过了PS2。SCE的示范作用在PS3的游戏开发商与玩家中都形成了关注原创的良好氛围。同时SCE愿意为开发PS3原创游戏的第三方提供更多优惠条件。Take-Two曾表示，Rockstar的原创大作《Agent》之所以选择PS3独占，除了独占游戏更能引起玩家关注，便于原创品牌提升知名度外，还因为索尼提供了全方位的支持。相比之下，微软更乐于资助续作，原创游戏在微软那里拿不到太好的优惠条件。

EA不会突然从跨平台厂商转为走独占路线，但至少可以为PS3版提供一些独占内容。从2010年开始，EA为其重点开发的几个品牌准备了PS3独占内容，包括《战地 恶人连2》PS3独家多人游戏内测、《荣誉勋章》限定版独家附赠的PS2经典游戏《荣誉勋章 前线》的高清重制版、《死亡空间2》赠送的Wii游戏《死亡空间 血统》Move移植版……2010年6月，前微软互动娱乐部二当家、现任EA首席运营官约翰·夏伯特出现在索尼E3展前发布会的舞台上，EA与索尼选择由他公布EA游戏的大量PS3独占内容，也算是为过去几年来微软的多次侮辱与挑衅出了口怨气。夏伯特对IGN网站说："PS3开始火起来了，现在的问题是你很难在零售店里找到它，它已经脱销了。"夏伯特表示蓝光的大容量是他们决定为PS3版增加额外内容的主要考虑因素，毕竟多数跨平台游戏的容量不大，不增添一些内容塞满BD光碟无法向PS3玩家们表明诚意。



■E3 2010，EA的PS3独占内容说明是索尼展前发布会的亮点。

X360的游戏软件市场整体规模高于PS3，但对于EA而言，从去年第二季度开始，PS3游戏的销售额已经超过X360。当季EA的PS3游戏销售1.2亿美元，而X360只有7300万美元。这是EA的天平开始倾向PS3的根本原因。PS3在欧洲地区的出色表现为其在EA的整体表现中增添了分量，《FIFA》、《极品飞车》等重要游戏系列获得欧洲PS3玩家的强力支持，销量远高于X360版。PS3在欧洲的累计销量已经比X360高出150万台左右，销量差距呈放大之势，PS3业务比重进一步增长已成定局。

# Part. 3 从黑夜到黎明

里奇蒂耶罗希望改变EA在玩家心目中“邪恶帝国”的形象，以原创与优质游戏增强对玩家的亲和力。他正确诊断了EA的病因，并对症下药。刚刚年过半百的里奇蒂耶罗有能力与远见，却少了点运气。他接替普罗斯特时，外表风光的EA已经千疮百孔。当改革稳步进行，Activision与暴雪合并，一举夺走了最大第三方游戏软件发行商的头衔。里奇蒂耶罗还没来得及消化这个事实，一场突如其来的金融风暴把EA吹倒在地。

里奇蒂耶罗上台后，EA连续13个季度亏损，总计亏损额超过20亿美元，公司市值缩水了七成以上，虽然其中大部分是拜金融危机所赐，不过持续的巨额亏损是里奇蒂耶罗无法辩驳的事实。他向董事局和投资者解释“这是改革的阵痛”，改革完成后，深陷困境的EA将走向快速发展之路。他对《商业周刊》说：“你们也许看到的是我们掉在6英尺深的洞里，我可以告诉你们其实这个洞有20英尺深，我们已经往上爬了14英尺。”但外界已经对EA的管理层完全失去了信心，董事局也在酝酿着罢免里奇蒂耶罗的动议。普罗斯特退休后当上了美国奥委会委员，对EA的业务已经不怎么干预，但是作为EA最大的个人股东，他仍然对EA董事局有很大的影响力。普罗斯特曾与里奇蒂耶罗意见不合，但是在大方向上他认同开发原创游戏与支持PS3的决策。为了贯彻改革目标，里奇蒂耶罗的管理团队顶住了董事局与舆论压力，在股价呈自由落体式下跌的困境中期待黎明。分析家迈克尔·派屈特说：“投资者们感觉被出卖了，我最经常听到他们说的是‘EA根本不关心投资者’，我想投资者的容忍已经到极限了……”

2008年末EA决定进行千人大裁员，2009年11月，EA再度裁员1500人，裁员比例达17%。多个工作室与制作组被直接清退，EA每年发行的游戏数量从70款减少到40款。里奇蒂耶罗挥舞巨斧砍断2000多人的生计时面不改色，他淡定地对《华尔街日报》说：“裁员总是痛苦的，但奇怪的是，经济现状会帮助我们建立一家更强大的公司。这不仅仅是削减研发成本，而是将研发成本集中于更有用的地方。”EA的巨幅裁员一度在美国游戏业界产生恐慌，多家公司相继裁员，游戏产业的失业现象空前严峻。

今年3月，里奇蒂耶罗把他位于加州伍德赛德市的一套房产挂牌出售，出价990万美元。由于与购入价格基本相当，因此可以排除炒房套利的可能，考虑到那时EA正处于历史最低点，不由令人联想到里奇蒂耶罗手头拮据不得不变卖家产。里奇蒂耶罗只剩下最后的机会，如果本财年EA无法扭亏为盈，他的退位几乎没有悬念，三年来呕心沥血的改革到头来将一无所获，“造成游戏软件业史上最高损失金额”的污名将陪伴他的晚年。为增强盈利保障，在裁员的同时，EA旗下的EA Partners部门跑遍全球，开出优厚条件寻找实力开发商。EA Partners的合作方式多种多样，根据开发商的需要量身定做，对Epic、Valve等实力强、资金充沛的开发商仅提供发行渠道，品牌所有权归开发商，EA仅获得比例较低的收入分成；对Respawn、Crytek等实力强但资金不多的开发商，EA同时提供资金与渠道，享有部分作品版权，收入分成相对较高。与常见的代理发行体制相比，EA虽然收入分成低、且无法获得品牌掌控权，但因为资金投入较少，而且开发商的票房号召力高，所以风险较小。EA利用的是自身在业界数一数二的渠道优势，这使其在与开发商的谈判中屡屡得手，在未来一年内经由EA Partners发行的游戏包括《孤岛危机2》、《子弹风暴》、《入口2》、《诅咒之影》等大作，这就是里奇蒂耶罗所说的“将资本集中于更有用的地方”。这些游戏也将对PS3特别优待，《孤岛危机2》将发挥PS3的3D机能优势、《入口2》已确认PS3版将是“主要平台”。自从2005年以来，EA Partners的游戏项目中已经有13款综合评分超过90，极大地拉高了EA所发行游戏的平均分。

里奇蒂耶罗期待的另一个主要盈利来源是网络。2007年8月，他把EA的160多名管理人员召集到纽约，他在就职演讲中说，游戏产业正遭遇空前危机，60美元的软件售价已经把传统游戏的受众限制于一个孤立的玩家群，而更广阔的人群正转移到廉价甚至免费的网络社区游戏。3年后，以偷菜游戏《FarmVille》闻名天下的Zynga市值超越了EA。要是在几年前，以Zynga的规模与开发实力，莫说是EA，就算是普通的游戏开发商也看不上眼。游戏市场的骤变令人感慨。EA本以为核心玩家才是率先接受网络的主体，白白烧掉数亿美元后才发现，简简单单的休闲网络游戏能吸引数亿的普罗大众。所以在2009年11月，EA用4亿美元巨资收购了网络休闲游戏开发商Playfish。同时EA在家用机的网络经营模式上不断创新，推出“10美元计划”等盈利措施，来自网络的收入迅速增长。EA预测本财年网络业务增长率可以达到30%，实现7.5亿美元的营收，上财年EA的网络业务营收已经增长了33%，达到5.7亿美元。里奇蒂耶罗对投资者说：“EA已经走出逆境。”预计在第四财季，EA将开始扭亏为盈，净利润预估值为3000万美元，销售收入从8.6亿美元增长到9.8亿美元。



■通过EA Partners计划，EA获得了多款顶尖大作。

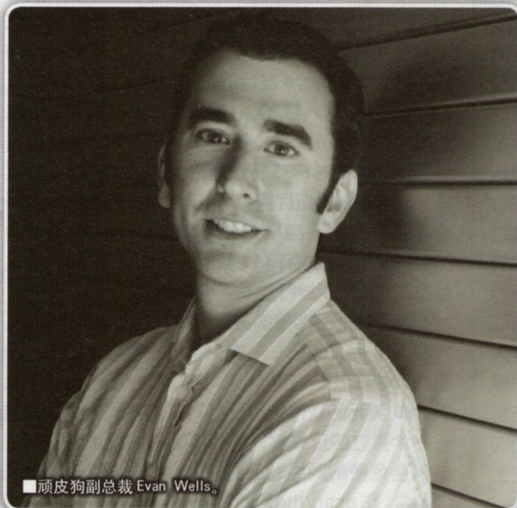
# Part. 4 前方之路

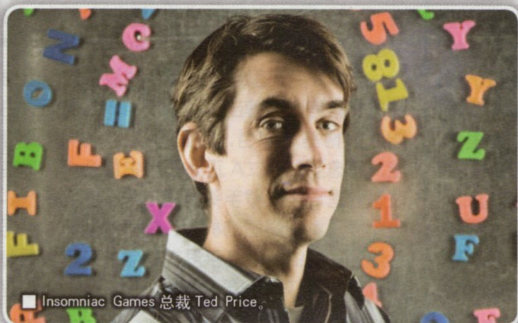
从2006年以来，EA的遭遇与SCE有太多的相似之处。他们同样在平台转换中跌到谷底，同样在2007年换帅，同样从2007年后经历史上最高的亏损额，同样经历了网络之路的曲折并希望借助网络翻身。或许是共同的经历让他们更加惺惺相惜。在索尼宏伟的网络大计中，EA将成为一个关键的推动者。EA的网络计划更注重对休闲用户的覆盖，比起过于核心向的Xbox LIVE，用户构成较为均衡的PSN更适合EA。索尼提出的“SOS”计划将以PSN为主体，扩展到手机、电脑、便携式电子设备等各种产品，从明年开始启动之后，索尼的用户数量将因为各硬件产品的累计总合而骤增。等待EA的是索尼集团网络化产品数以亿计的潜在用户，EA在网络休闲游戏事业上的积极筹备可望全面渗透到索爱手机、VAIO电脑乃至索尼的电子书、平板电脑等产品。EA在个人电脑的网络休闲游戏市场上难以超越Zynga，但消费电子设备的休闲网游是一片巨大的处女地。8年前，EA在家用机网络鸿蒙初开的年代选择了索尼。8年后，EA与索尼因为共同的追求而再次走到一起。在2010财年，EA与索尼都出现了扭亏为盈的曙光，EA最艰难的时光已经过去，而PS3业务正在进入盈利阶段。EA与索尼一样，在正确的方向上走了错误的道路，虽然费尽周折，最终总算找到了出路。2011年是令人期待的新旅程，现在我们已经可以看到前方平坦的大道上洒满金色的阳光。




■Guerrilla Games 创始人 Hermen Hulst。


■索尼全球制作室高级副总裁 Scott Rohde。


■顽皮狗副总裁 Evan Wells。


■Insomniac Games 总裁 Ted Price。

2010 年 8 月 17 日，科隆游戏展索尼新闻发布会接近尾声，刚刚播放的一段《瑞奇与叮当 四位一体》的精彩宣传视频，迎来了台下阵阵喝彩声，Ted Price 重新走回舞台中央，这位 Insomniac Games 的掌舵者显得胸有成竹，接下来他将用一段真人影片来揭晓重磅作品《抵抗 3》，在自己的公司刚刚宣布推出跨平台游戏后，上述举措将向外界证明他们同索尼的关系依然亲密。此时 Ted Price 的雀跃心情，站在台下的 Hermen Hulst 能够感同身受，除了万众期待的《杀戮地带 3》，他的 Guerrilla Games 刚刚开设了一家子公司，打造全新的原创 PS3 游戏。对于这样一幕，索尼全球制作室高级副总裁 Scott Rohde 露出了满意的笑容，对 PS3 而言，明年注定会是激动人心的一年，何况，自己的爱将，顽皮狗副总裁 Evan Wells 主导的那个大项目还未浮出水面……15 年的时光，四位顶尖的游戏制作人，Scott Rohde、Ted Price、Evan Wells 和 Hermen Hulst，他们见证了 PS 的崛起，经历了 PS2 走上巅峰，如今不遗余力的帮助 PS3 开拓崭新的疆界。下面为大家讲述的故事，将再次证明伴随游戏产业一路前行的 Playstation 精神，依旧豪迈而动听。 文 Delphi 美编 一刀

# Playstation，在路上

## 甜蜜往事

父母极力反对电子游戏，认为这是在浪费时间，而孩子对它的热情却从未消减，想方设法接触各类作品，最终开创了成功的游戏开发生涯。Evan Wells 对此摇了摇头，一脸幸福地说道："我是不幸的游戏开发者之一，从没有这样刺激的经历……当我可以握住游戏手柄时，就能随心所欲的玩游戏了。" Evan Wells 的父母从小就开始培养儿子对游戏的兴趣，会带他到街机厅，然后在他的口袋里塞满了游戏币。他的父亲是一名彻头彻尾的游戏爱好者，在购买了一台雅达利后，这台神奇的游戏机带给了 Evan Wells 无穷的乐趣。他听说任天堂要推出 FC，整个暑假都用来帮助邻居修缮房屋，在得到报酬后，迫不及待的将 FC 搬回家，随后又购买了 SFC 等主机，"我有一套省钱玩游戏的办法，这么说吧，我去租游戏盘，当天熬夜通关，第二天就能还回去。"

Evan Wells 的童年充实而幸福，不过本文其他主角的经历也不差，甚至更令人艳羡。Hermen Hulst 的母亲拥有一家玩具店，在柜台上就摆放着一台 Vectrex，这是美国首台使用矢量绘图并自带图像显示器的家用游戏机。虽然内存仅有 1KB，CPU 为 1.5 赫兹，但它俨然是 7 岁的 Hermen Hulst 的快乐之源，开明的母亲允许放学后自由玩上一个小时，他便沉浸在吃豆人、弹珠台和各式太空射击游戏组成的欢乐世界中。不过，我们的童年很容易受到各式各样新奇事物的吸引，Hermen Hulst 同样如此，渐渐的，他有了新的爱好，滑冰、钓鱼以及看卡通片，"我有很长一段时间不再玩游戏，直到上了大学，我才重拾起游戏手柄。" Scott Rohde 与他的经历有些相似，虽然有过一阵子疯狂迷上电子游戏，但随后注意力又转向了其他领域，可以这样说，观察两人的童年时光，实在看不出他们会成为顶尖的游戏开发者。

Ted Price 的童年，则又是另外一个故事，他更像是"天生的玩家"，5 岁时，他在朋友的家中第一次体验到了大名鼎鼎的《Pong》，立刻难以自拔的爱上了电子游戏。8 岁那年，父母为 Ted Price 和他的妹妹购买了一台雅达利 2600 游戏机，此后，他们在家中最常做的事情，就是躲在卧室中玩上好几个小时。到了 10 岁的时候，他又得到了一台在当时相当流行的苹果 II 电脑作为生日礼物，也就是从这一时期开始，他的头脑中酝酿着从事游戏开发工作的想法，并主动接触、学习 Basic 语言，不过很快就浅尝辄止了。直到大二那一年，他的室友买了一台 FC，Ted



■凭借《未知海域 2》，Evan Wells（左）领奖领到手软。


使用矢量图技术的 Vectrex 游戏机。

在拥有了一台电脑和一台3DO开发机后，Ted Price终于启动了自己的首个项目。从那时开始，他意识到游戏开发工作实在是事无巨细，自己很难独自完成，于是他拉来了自己的大学同学：Al Hastings，共同制作一款动作游戏《Disruptor》。他负责图像、音乐和系统设计，而后者则负责编程。两个人毫无开发经验，但凭借着一股初生牛犊不怕虎的劲头，很快做好了游戏的演示版本。他们开始驾车在美国各州穿梭，为游戏寻找发行商，Ted Price回忆说："我们对自己的作品感到很骄傲，所以在面对那些大牌发行商时，我们侃侃而谈，相信自己能够说服对方。结果，我们第一次领教到了市场的无情，我们收获的最大经验是被拒绝——被所有开发商一一拒绝。"这样的结果令两人十分沮丧，幸运的是，在最紧要的关头，他们结识了一位贵人：环球互动制作室的副总裁马克·塞尼，并很快同Insomniac Games签署了发行协议。

Price的游戏热情被重新点燃了，《塞尔达传说》和《银河战士》成了他的最爱。"虽然一直有做一款游戏的想法，但并不能称之为很严肃的人生理想，因为那个时候我还有其他志愿，比如我的主修课选择的是英语文学。"

在讲述四个人和Playstation的"浪漫邂逅"前，我们首先要回答的重要问题是，他们是如何涉足游戏产业的？在这一点上，他们四个人给出的答案惊人的一致——义无反顾地选择投身游戏业。Ted Price大学毕业后，在一家医药公司工作，负责财政管理方面的工作，他很快意识到，这个行业并不会让他感到兴奋。某一天，尘封的记忆被打开，他想到自己曾打算成为一名游戏开发者，而这一想法，现在听上去依然很酷。1994年，他在自家车库创建了Insomniac Games，摆在他眼前的首要问题是，资金和车库开发者就像是相互排斥的两极，开发机以及游戏卡带的制造成本十分高昂，如果要在卡带中加入额外的记忆容量，每张的成本超过3美元，Ted Price根本无力承担。好在那个时候，3DO主机登场亮相，使用售价低廉的软盘，大幅缩减了开发成本。

就在Ted Price筹划自己的游戏公司时，荷兰人Hermen Hulst得到了一个在美国育碧公司市场部门实习的机会，这让他真正深入了解了游戏制作流程，他当时的工作是为某款新作制定市场推广计划，而这款作品无疑是育碧公司历史上最成功的游戏品牌之一，它就是《雷曼》，时间是1994年。在这之后，Hermen Hulst再次离开了游戏业，出任一家咨询公司的战略顾问，随后加盟飞利浦电子，为公司制定短期市场战略，同时也会涉及一些技术，比如视频会议和交互电视等。他对交互技术愈发感兴趣，将静态的图画转变为动态的画面，对他有很强的吸引力。Hermen Hulst坦言，当时自己时常会怀念在育碧的工作经历，但他之所以选择其他行当，是因为相比那些发展更成熟的领域，处在襁褓之中的游戏业前景实在难以预料。

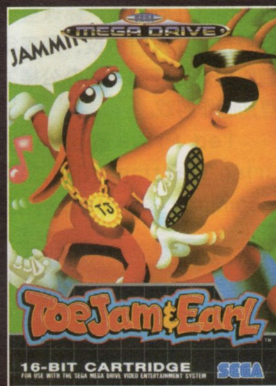
在四人当中，最直接投身游戏业的就是Scott Rohde，从1989年开始，他就为美国世嘉工作。大学毕业后，当他听说玩游戏可以成为一种职业并养家糊口时，毫不犹豫地加盟了世嘉，成为了一名普通的游戏测试员。Scott Rohde表示："这个决定让我怡然自得，因为游戏是我生活的重要组成部分。"他先后参与了Sega Master System和Genesis两个平台的游戏开发工作，内容主要集中在棒球和冰球等体育类型，游戏业日新月异的变化以及技术革新，令他感到十分着迷，在土星发售后，Scott Rohde被晋升为游戏制作人，并参与了DC主机的早期概念设计工作，1997年，他做出了离开世嘉的决定。相比而言，Evan Wells从事游戏开发工作的原因很有趣，多少带有一些偶然性的因素。

这还要从一款MD卷轴类动作游戏《托杰和厄尔》（ToeJam & Earl）说起，本作由Johnson Voorsanger Productions推出，讲述了因为飞船失事坠落地球的两位外星说唱歌手的冒险故事，游戏的音乐非常出彩，双人合作模式乐趣十足，Evan Wells非常喜欢这部作品。有一次，他发现游戏的制作名单中出现了一个名字：Mark Voorsanger，这个姓在美国并不常见，而自己有个同学叫作Conrad Voorsanger，更有趣的是，这并非巧合，Mark Voorsanger正是那位同学的堂兄。那时这家游戏公司正准备制作《托杰和厄尔2》，希望聘用一些临时工负责场景设计，由于Evan Wells主修计算机专业，是一名狂热玩家，而且正好准备暑期打工，他最终如愿以偿获得了Johnson Voorsanger Productions的短期工作机会。

Evan Wells不好意思地回忆说："我高中的时候，曾天真地认为，所有游戏都产自日本，美国游戏公司只是翻译了文字。"这段与游戏业的亲密接触，不仅打消了他的一些错误认识，而且亲身参与游戏开发工作，令他受益匪浅。当时公司对门是一家名叫Toys for Bob的游戏公司，他们正和水晶动力合作，制作一款融合战略和冒险元素的作品《Star Control》，Evan Wells经常和他们一起吃中午饭，并结识了一些水晶动力的员工。在完成了Johnson Voorsanger Productions的短期工作后，有人告诉他，水晶动力正好空出了一个职位，Evan Wells抓住了这个机会。令他感到满意的是，水晶动力的办公室和自己的大学只有一街之隔，当时刚上大三的他开始了自己的全职工作生涯。参与制作的首款游戏就是水晶动力的早期代表作，以蜥蜴为主角，色彩艳丽的3DO动作游戏《Gex》，当时大部分作品还是2D的，本作大胆的转向3D世界，开发思路的转变，遭遇了不少挫折和挑战，也促使Evan Wells学习到如何在3D环境中制作游戏。



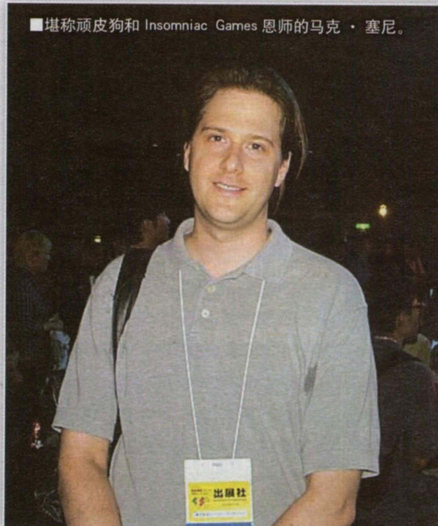
Hermen Hulst

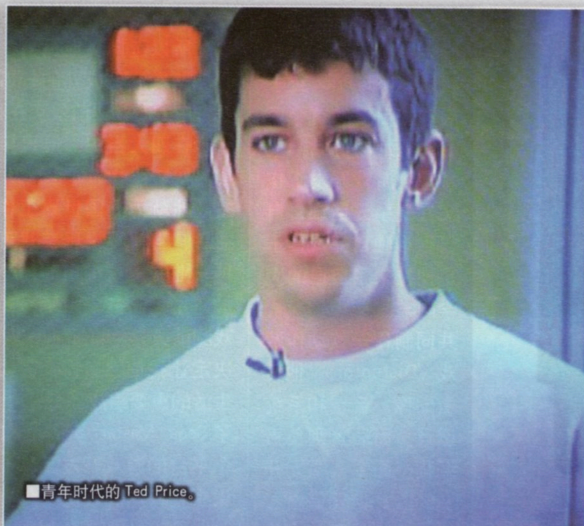


▲MD的动作游戏《托杰和厄尔》。

## 扬帆起航

当四个人先后投身游戏产业，这篇故事最激动人心的部分即将拉开帷幕，他们是如何与PS相遇，对这台年轻主机的最初看法又是怎样的呢？Evan Wells在水晶动力遇见了马克·塞尼，后者当时尚未加盟环球互动制作室，由于他本人曾在日本世嘉总部工作过几年，参与制作了《索尼克2》等作品，精通日语，在日本游戏圈人脉很广，凭着和索尼不错的关系，水晶动力很早就得到了PS的开发机。在Evan Wells看来，3DO当时售价高达700美元，但是3D能力并不比SFC强多少，"3DO的3D效果不佳，除非你想让一款游戏运行在15帧每秒，而PS不错的3D能力以及使用大容量的CD介质，让我意识到，它真的可能改变整个游戏界。"他将CD比喻成一座巨大的蓄水池，游戏开发者可以将更多的东西放入其中，比如高质量的音频，更丰富的游戏素材等。


■堪称顽皮狗和 Insomniac Games 恩师的马克·塞尼。


■青年时代的 Ted Price。

马克·塞尼旗帜鲜明地支持PS主机，大力推动水晶动力转移开发重心，并最终将《Gex》等游戏搬上了PS，Evan Wells参与了这些游戏的移植工作。谈及PS平台上自己最热衷的作品，Evan Wells首先想起的是PS早期代表作《战鹰》，创意十足的《Jumping Flash》也带给他不小的震撼，"我一直是平台动作游戏的拥趸，(这款游戏)为我的第一人称3D平台游戏的设计思路提供了很大的启发。"或许很少有人知道，Evan Wells还是"《山脊赛车》系列"的铁杆支持者。此后，马克·塞尼离开了水晶动力，担任环球互动的副总裁，让我们将目光重新转移到Ted Price的Insomniac Games上，在获得了环球互动的发行合同后，这家公司逐渐走上了正轨。也就在同一年，环球互动和顽皮狗签署了发行协议，两家年轻的制作组开始在同一间办公楼为环球互动制作游戏。

Ted Price邀请Al的哥哥Brian Hastings加盟，组成了Insomniac Games最初的三驾马车。在一切准备妥当后，他们开始着手制作自己的第一款作品，3DO平台动作游戏《Disruptor》。其实早在1994年，Ted Price就见到了PS的原型机，此后他们又看到了实际演示，直到今天，Ted Price依然记忆犹新，"索尼为我们展示的是一个全3D效果的恐龙，大家都看呆了，我从未在屏幕上看过这样的3D图像。"由于和3DO签署协议在先，他们只能推出游戏的3DO版本，不过讽刺的是，一年后，3DO宣布退出硬件市场，Ted Price立刻将项目转移到PS平台。被他称为"产业最棒的工程师之一"的Al Hastings，仅用数周时间，就针对PS重新编写了游戏引擎。虽然《Disruptor》发售后并没有取得优异的销量，但还是收获了一些正面的媒体评价，Ted Price和同事们总算都松了一口气。

回忆起公司初创时的种种遭遇，Ted Price表示："相比编程和游戏设计，我在财务管理方面更在行一些，大学毕业后，我从事的主要工作就是制定商业计划。"所以在掌握各种游戏开发技术的同时，他也在慢慢摸索着怎样构建一家健全的游戏公司。对他最大的挑战是：包括自己在内的公司5名员工，没有任何真正的游戏开发经验。因此他们遭遇了大量问题，甚至是犯下十分致命的错误。比如开发工作一度失控，大幅超出了最后期限规定的时间。"非常幸运的是，环球互动副总裁马克·塞尼给予我们巨大的帮助，他只比我大几岁，但是职业生涯的起步时间比我要早得多。"他向Ted Price传授了如何保证开发工作最优化，最有效运转的战略，并让他懂得什么才是真正优秀的游戏设计。在很大程度上，Ted Price对于创建一家优秀游戏公司的兴趣，要超过推出一款优秀的作品。这也是他始终保持公司独立，并致力于建立完善的公司治理框架的深层次原因。

Insomniac Games伴随着PS的崛起取得了一个又一个的骄人成绩，原创作品《小龙斯派罗》卖出了数百万套，成为了PS平台最具代表性的动作游戏之一。值得一提的是，虽然本作的版权属于环球互动，但是发行工作都是委托市场渠道更强大的索尼负责的，作为制作方，Insomniac Games和他们保持了频繁的合作，虽然双方没有签署任何书面协议，但比起环球互动制作室，他们和索尼的关系显得更加密切。与Ted Price和Evan Wells的经历不同，Hermen Hulst在参与制作了PS游戏《雷曼》后，暂时告别了游戏产业，加盟飞利浦电子。尽管在四个人当中，他在PS时期的履历近乎一片空白，但所谓厚积薄发，谁都没有想到，他会做出回到家乡荷兰创业的决定，并通过高超的并购和商业合作手段，迅速实现了强强联合，为此后在游戏业的一鸣惊人奠定了基础。

与上面几位游戏开发者不同，Scott Rohde对PS的感情显得有些复杂，毕竟这是一台出自竞争对手的游戏主机。"我在世嘉工作的时候，曾经听过一些索尼要进入电子游戏业的传言，我还记得，同事们纷纷表示，这不可能，索尼不可能在游戏业取得成功，我们才是圈子中的专家。说实话，我对此也有些怀疑，毕竟随身听是一回事，游戏机又是另一回事，但索尼最后让一切成真。"随着PS正式发售，索尼很快确立了自己的行业优势，此前的怀疑声音都消失不见了，"我觉得最重要的一点是，索尼大胆地使用了CD媒介，游戏开发者不用再考虑容量问题，这是家用主机行业的一次巨大革命。"随着PS的崛起，世嘉内部开始了反思和重组，无论是高层，还是游戏开发者都在思考，世嘉到底是一家硬件公司还是软件公司？Scott Rohde在那个时期离开了公司，随后与EA一道推出过几款PS体育游戏，最终他开始了自己在索尼的职业生涯。


■ Insomniac 成名作《小龙斯派罗》。


■ Evan Wells 参与制作的《古惑狼 3》。



■圣地亚哥制作室的办公楼。

Scott Rohde和一群朋友在旧金山创建了Page 44工作室，因为工作的关系，认识了索尼全球制作室的主管吉田修平，对方邀请他加盟索尼的圣地亚哥工作室，继续制作擅长的体育类游戏。"加盟索尼主要有三点原因，首先我喜欢制作体育游戏，这是圣地亚哥的主要工作范围。其次，圣地亚哥真的是一座非常美丽，适宜居住的城市。吉田修平对我非常信任，这让我有了更大的施展空间，他对游戏的看法深深地影响了我，我们在很多问题上达成共识，于是我决定帮助索尼在圣地亚哥建立一家一流的体育游戏制作室。"Scott Rohde在世嘉时，就一直负责体育类游戏的开发，加盟圣地亚哥制作室（989 Sports）后，他首先参与制作了一款3D足球游戏，"我制作过不少2D的体育游戏，3D开启了这一游戏类型的全新发展空间，这让我感到十分兴奋！"

亲身感受索尼的开发文化和游戏制作流程，让Scott Rohde对索尼有了更深刻的认识，近日在接受媒体采访时，他的言语中流露出对PS之父的尊敬与怀念，"当时（索尼）最大的冒险是，这个行业中已经有两个庞然大物：世嘉和任天堂，但是，在拥有久多良木健的日子里，索尼知道如何做一些很特别的事情，比如采用CD介质，允许开发者将更多的游戏内容放置其中，手柄同样如此，两个类比摇杆，这真的是非常棒的设计，左摇杆负责移动，右摇杆控制视角，直到今天这都是游戏业的操控标准。"Scott Rohde还透露，在PS刚刚推出时，索尼美国分部一度担心PS的市场前景，"在PS发售初期，我还没有为索尼工作，具体情况我并不了解，不过我个人认为，索尼美国认为PS的发展将势不可当，是在一款特别成功的游戏推出之后。"而这部作品，就是由顽皮狗操刀制作的，销量超过600万套的《古惑狼》。

# 索尼优势

2000年，Hermen Hulst终于重返游戏业，他在荷兰阿姆斯特丹创建了Guerrilla Games，它是由三家小型游戏制作室整合而成。"融合三家公司，这对我很有吸引力，因为可以充分发挥我的商业技能，更重要的是，我意识到了游戏产业蕴含的巨大价值。"Guerrilla Games的主干部分是Orange Games，由堪称荷兰游戏业教父的Arjan Brussee创建，90年代初期，他曾和Cliff Blezsinski一起制作过一款风靡一时的平台动作游戏《Jazz Jackrabbit》，成为Epic Games早期的主要代表作。Orange Games核心团队的技术实力十分强大，直到现在，他们都是Guerrilla Games的中坚力量。不过，沉迷于游戏开发工作的Arjan Brussee，对各种商业问题十分头疼，而这恰恰是Hermen Hulst的专长，于是两人一拍即合。合并的第二家制作室叫做Formula，后来更名为Lost Boys，它的创建者是Mathijs de Jonge，此后相继担任PSP游戏《杀戮地带：解放》的执行制作人，以及目前开发中的《杀戮地带3》的游戏主管。

最后一家制作室是Digital Infinity，Hermen Hulst和他们打交道的时间超过10年，不过这家小公司只开发过一些Gameboy游戏，大多没什么名气，一直以来只能勉强维持运营。将上述三家风格迥异的公司合而为一，对Hermen Hulst意味着很大的挑战。"我告诉他们，荷兰游戏市场规模不大，小公司的生存空间很有限，惟有大家联合在一起才能壮大力量。今后，他们只需要专注于游戏开发，商业和市场推广方面的工作将由我来负责。"Hermen Hulst承诺的言下之意就是：钱的问题，都交给我来解决。随着Guerrilla Games正式启航，他开始扮演双重角色，一个是为制作团队提供创意，将开发思路和团队成员分享，另一个则是寻找适合公司的商业模式，不断接洽发行商，以获得充足的资金支持。不久之后，Eidos就宣布发行他们的处女作，以极度血腥著称的射击游戏《Shellshock：Nam '67》。


■ Guerrilla Games的办公楼正门显得相当寒酸。

Hermen Hulst希望同一家实力强大的发行商建立稳固的长期合作关系，Eidos显然不是一个合适的选择。事实上，在公司建立之初，他们就将合作对象瞄准了索尼。Hermen Hulst透露："早在2001年初，我们就和索尼达成了合作意向，这是一款被称为《Marines》（海军陆战队）的游戏企划，可以视为《杀戮地带》的前身，我们只是进行了一段技术演示，但还是给索尼留下了深刻印象。由于FPS逐渐成为业界主流，他们愿意在这个领域投入大把资金。"这段技术演示基于Orange Games的原有技术，展现了优秀的引擎渲染能力。Guerrilla Games希望借助该技术打造制作室的王牌游戏，并全力聚焦游戏的画面、情节以及核心系统。在开发过程中，索尼提供了无微不至的帮助，不仅针对项目本身，还帮助Guerrilla Games成长为一家真正国际化的制作室。


■ Guerrilla Games的办公楼内部则显得十分现代。

Guerrilla Games的员工来自23个国家，从建立之初，他们就努力培养自己的国际化视野，并在全球范围内招募员工。《Marines》可以说是一款没有海尔刚星人的《杀戮地带》，游戏拥有令人印象深刻的渲染技术，不错的特效，以及平滑流畅的动作表现。制作组决定游戏采用一种基于现实的科幻，区别于当时市面上大多数科幻类射击作品，后来，他们决定加入海尔刚星人，让这个饱受屈辱又十分残暴的民族成为游戏故事的核心。Hermen Hulst对此感到十分满意，"我认为我们创造了一个非常有趣的敌人阵营，而且这款游戏允许我们使用自己擅长的画面技术。总的来说，《杀戮地带》的概念多少受到了《异型》电影的影响，制作团队很明智为游戏引入了更加深刻、复杂的故事背景。"2004年发售的《杀戮地带》，尽管存在帧速不稳定，操作缺陷等问题，本作销量还是轻而易举的突破百万套。

经过多年的合作，如今已经跃升为顶尖制作团队的Guerrilla Games，是如何看待索尼的成就和企业文化？Hermen Hulst表示："索尼做了很多正确的决策，就我而言，我认为PS帮助整个游戏产业从两个规模庞大的类别中跳了出来，一个是儿童类型的作品，另一个则被我称呼为阁楼游戏，就是那些男孩子们热衷的PC风格的游戏。索尼的背

景，是一家消费类电子公司，他们知道如何将一个市场培育为面向更广泛的群体，创造一些更酷的内容。PS2的出现，真的很好地定义了现代电子游戏，并成功的征服了用户们的电视和客厅。这是一个巨大的转变，促使游戏产业真正被大众所接受，跻身主流。”

谈到索尼与其它游戏厂商的不同之处，Hermen Hulst 诚恳地表示，“索尼真的是一家从骨子里面全球化的公司，而且打心底里支持各种类型的项目。我们被索尼收购后，成为了全球制作室的一员，就像 ICO Team 和 GT 团队一样，开发各自具有鲜明特色的作品。《ICO》就是一个很好的例子，哪怕它卖得并不好，但是索尼依然会给《汪达与巨象》开绿灯……在美国有顽皮狗，伦敦有 Media Molecule，荷兰则是我们，索尼的整个开发链条都是国际化运作的，他们具有国际视野和长远的眼光，借助宽广的产品线，索尼往往可以在媒介融合以及利用新硬件产品方面，有突出的表现。”

1998 年，从水晶动力跳槽到顽皮狗的 Evan Wells，先后参与了《古惑狼 3》和《杰克与达斯特》系列游戏的开发，出众的才华很快得到了公司上下的肯定，在 2004 年顽皮狗创始人杰森 · 鲁宾离开后，他升任公司的副总裁。Evan Wells 将顽皮狗和索尼的关系比喻为“互利共生”，“索尼非常提倡和重视创意，这是一家可以长期共事的伟大公司，太多的发行商不愿意承担额外的风险，尤其是创新带来的风险，但是在索尼内部，具有强烈的氛围，能够创造绝妙游戏体验的努力会赢得巨大的尊重。”刚刚转型为第三方开发商的 Insomniac Games，同样珍视这份 13 年的合作关系，Ted Price 强调说：“从《小龙斯派罗》开始，我们双方就做到了彼此信赖，对我来说，Grady Hunt、Connie Booth 和 Greg Phillips（全部是 SCEA 高层），既是生意伙伴，又是挚友，他们非常善于处理和游戏开发者的关系，尽可能的帮助我们成长，避免我们犯下种种短视的错误。”


■顽皮狗出品的游戏收藏。


■顽皮狗历代《杰克与达斯特》中主人公形象的变化。

身为索尼高层，对自己的公司 Scott Rohde 自然不会吝啬溢美之词，“当玩家购买了一台索尼的游戏主机，我们会密切地关注用户需求，在我加入索尼前，他们就已经这么做了。”在他看来，索尼乐于拥抱那些敢于冒险，有实力的游戏开发商。“（选择游戏项目）我们的态度非常开放，鼓励那些热爱创新的游戏制作人去尝试。现在的开发工作，往往会被各种管理机制，市场评估所掣肘，但是索尼会让你放手去做，即便以传统的眼光看，这个项目可能没有太多的市场前景。”《小小大星球》就是一个很好的例子，在决策会议上，Media Molecule 进行概念演示，只是很简单的 2D 画面，麻布小人在其中跳来跳去，并没有呈现太多的内容，但索尼高层依然透过这些简单的场景看到了 Game3.0 的发展趋势，最终决定将本作作为 PS3 的年度主打作品。

## 再造辉煌

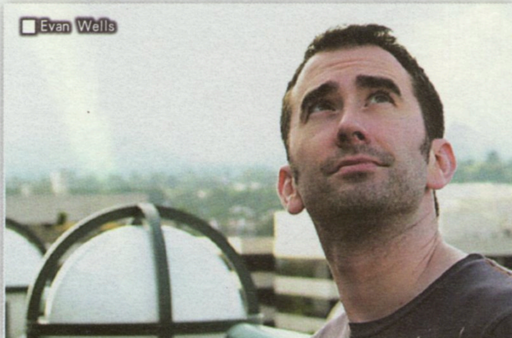
Scott Rohde 还在世嘉工作时，欧美体育游戏市场主要是世嘉和EA Sports之间的角力，在他执掌索尼圣地亚哥制作室后，市场格局已经演化为三方大战：索尼、2K Sports和EA Sports。圣地亚哥制作室出品的棒球游戏颇受玩家欢迎，EA 在橄榄球领域是无可争议的王者，而 2K Sports 的篮球游戏则拥有最佳的口碑。Scott Rohde 坦言，体育游戏的竞争，既让他感到很兴奋，有时也会头痛不已，毕竟各大体育联盟的授权费用日益高昂。除了制作体育游戏，圣地亚哥制作室还承担了协助开发的任务，比如他们参与了 PS Move 的代表作《体育冠军》以及《小小大赛车》的制作。Scott Rohde 认为目前的游戏体验依然离不开触觉，需要实体控制器的配合，并不能将一切任凭大脑去想像，在索尼内部，他是“Move 游戏必须与核心作品相结合”观点的坚定支持者。

作为全球制作室高级副总裁，Scott Rohde 除了领导圣地亚哥制作室，还负责圣莫尼卡区以及福斯特城制作室，前者包括大名鼎鼎的顽皮狗和圣莫尼卡制作组，而福斯特城制作室并没有独立开发的职责，主要从事协助开发工作，涉及的对象包括 Insomniac Games、Zipper Interactive 和索尼的 Bend Studio。“我每周的主要工作，就是搭乘飞机，穿梭于美国各州，前往旗下的制作室，听取他们主管的工作汇报，同制作团队讨论具体设计问题，每个月还要定期前往欧洲和日本。”Scott Rohde 认为自己的忙碌都是值得的，“顽皮狗和圣莫尼卡制作组的那帮家伙真是天才，《战神》和《未知海域》是令我们感到极其骄傲的游戏品牌。”


■ Hermen Hulst 出席荷兰电视节目，演示 3D 版《杀戮地带 3》。

在一款游戏作品的开发过程中，最痛苦的经历莫过于，当制作团队完成了该项目的一半进度时，突然发现，无法按期完工或是当初选择的方向根本行不通，甚至整个项目看上去与期望相差甚远。此时，多数公司会选择硬着头皮完成它，其他一些公司则可能毫不留情的取消它。面对这个问题，Scott Rohde 表示索尼有不同的解决方式，“我们制定了严格的中期评估制度，如果反馈结果不佳，我们会建议制作团队尝试不同的方向，或者干脆推倒重来。在这个问题上，我们会保持足够的耐心，允许失败。这是我个人认为索尼在游戏开发环节中最与众不同的地方。当然，这也意味着可能要花费更多的资金，所以索尼不会像其他公司那样，花大价钱去购买独占作品，我们将制作团队视为最重要的智慧资产，并愿意为此投入和付出。”

不过，PS3 游戏《八天》惨遭取消，似乎与索尼的宗旨背道而驰，


Evan Wells

容，然后上传到网上，分享给其他人，最终Media Molecule做到了，所以《小小大星球》真的是一款可以一直玩下去的游戏。当然，这一切要建立在良好的网络和技术支

对此，Scott Rohde给出了解释。据悉，当年的《八天》开发近半，已经初具规模，但是制作团队在核心系统方面遭遇了不少问题，虽然设想了不同的方向，有些内容被其他索尼第一方作品采纳，但是这款游戏本身却始终没有找到很好的解决方案。Scott Rohde承认不少索尼的员工对本作充满留恋，但管理层还是作出了取消的决定。"无论是像《花》这样的下载游戏，还是《未知海域2》，游戏开发总是一条曲折、不平坦的道路，我们在充满激情的同时，也需要保持着一种健康的敬畏心态。"Scott Rohde还清楚地记得PS3原型机在SCEA总部首次亮相的情景，"当时公司有150多人，大家都停下手中的工作，跑到大厅来看，激动的情绪差点把屋顶掀掉。每个人都意识到，接下来的工作就是让这台黑色的机器焕发魔力。"

激发PS3的强大硬件机能，对游戏开发者而言无疑意味着巨大的挑战，Ted Price表示："Playstation的内存管理一直是难点，所以我称它为核心工程师的平台，如果你一直从事与电脑游戏开发相关的工作，你能够调用更多的内存，但如果制作PS3游戏，则会遭遇不小的困难。但是Insomniac Studios在这方面富有经验，我们的工程师队伍一直在挖掘PS3的机能潜力，你需要对SPU善加利用，如果一味压榨CPU，游戏的运行效率反而会大为降低，熟悉了这种特殊的范式，PS3游戏开发将会变得轻车熟路。"在Ted Price眼中，PS3最大的优势在于高质量的第一方游戏，尤其是《未知海域2》和《小小大星球》，时至今日，他依然在玩这两款游戏。

"因为我和索尼合作太长时间了，观点或许有些片面，但我真的是这么认为的，没有任何一台主机像PS3那样鼓励用户创造内容。实际上，我们一直考虑在自己的作品中提供一些非常易用，功能强大的制作工具，可以让用户创造一些内持上，索尼为此投入了巨大的人力和物力。"在游戏业，素有渊源的Insomniac Studios和顽皮狗之间，多少有些瑜亮之争的色彩，Ted Price将顽皮狗称为"最熟悉的竞争对手"和"多年的好朋友"，"在《小龙斯派罗》发售前，《古惑狼》的画面风格曾给我们很大影响，到了PS2时代，我们双方都会为对方的创意和努力而喝彩。"预定明年发售的《抵抗3》，将在画面和情节上挑战《未知海域2》树立的新标准。

Guerrilla Games同样需要挑战过去的自己，《杀戮地带2》的开发周期长达四年，其间屡次延期，Hermen Hulst并不讳言那时的制作团队普遍缺乏经验，很多事情都是从无到有，只能摸着石头过河。不过如今，《杀戮地带3》的开发周期缩短到2年，因为整个团队在过去几年实现了跳跃式的成长，更富有PS3游戏的开发经验，这也是他们敢于率先支持PS Move和3D的原因。"我们的DNA就是向新技术和开发方式敞开怀抱，3D让整个制作团队都感到兴奋，我们想深入探索它。最初，当我们和SCE全球制作室讨论时，他们谈到了3D和PS Move，并没有强制我们接受，但我直截了当的回答，没错，这些都是我们乐意做的。可以这样说，在游戏实际开发前，我们就做出了决定。"

FPS游戏拥有非常丰富的环境，大量的地图细节，将这些内容和3D技术融合，要求Guerrilla Games的制作团队，充分发挥自己的经验和PS3的硬件极限。进入3D世界，需要对游戏的方方面面进行最优化设计，Hermen Hulst为此召开了多次会议，事无巨细地进行讨论和规划。比如，制作团队决定用2个摄像机渲染视角替代过去的1个，虽然会增加开发成本，但这样做能够提升游戏的性能表现。虽然在《杀戮地带2》中，一些画面效果已经使用了3D技术，但是在该基础上，依然有大量游戏内容需要调整和润色。比如准星，3D效果会让玩家感觉准星像是粘在了自己的鼻子上，为此，制作团队更新了大量游戏代码，最终修正了这个问题，Hermen Hulst强调，"既然我们打开了3D世界的大门，那就有义务完美地实现它。"

如果说Insomniac Studios和Guerrilla Games已经亮剑，那么现在顽皮狗还处于蓄势待发的状态。《未知海域2》的巨大成功，为整个制作团队带来了至高无上的荣誉和影响力。始终保持冷静的Evan Wells强调，"我们还需要更加努力，我们是自己最苛刻的批评家，现在回过头来审视过去的作品，深入、细致的分析，找出还有哪些地方可以改善。"在他看来，顽皮狗取得今日的成就，离不开索尼高效的协作和交流机制的帮助，"Insomniac Studios、Guerilla Games、Media Molecule，它们都是非常优秀的制作组，如果遇到问题，我们可以直接给他们打电话，我们和圣莫尼卡制作组同在一幢办公楼，不到一分钟，就可以走进他们的办公室。我们分享技术，共同解决各种技术难题。游戏产业很年轻，但发展却很迅猛，日新月异，很多东西都在改变，能够和这些顶尖的开发组同行，对我们的工作真的大有裨益！"

在接受媒体采访时，Evan Wells多次提到《现代战争2》，对游戏宏大的场景，精湛的脚本设计，以及令人无法抗拒的火爆网战大加赞赏。他认为对PS3而言，下一步的发展重点将是PSN，"免费服务，为用户提供了更丰富的体验，PSN的黏着率很高，不过相比收费架构的Xbox LIVE，PSN需要继续完善，添加更多的功能。" Evan Wells透露，其实在PS3发售后不久，索尼就为他们提供了一台3D电视的原型机，尽管这项技术在当时尚未批量投产，但是颇具震撼力的视觉效果还是给他们留下了深刻印象。"3D是一项可以提升用户体验的技术，但将它完美呈现出来，需要游戏开发者付出更大的努力，我们的伙伴工作室分享了他们的成果，《机车风暴 启示录》的3D效果，给我们带来了强烈的冲击。"Evan Wells意味深长地表示，"我不能承诺在我们的下一款作品中使用3D，但是顽皮狗的每一位成员都相信，这真的是一项很酷的技术！"



被取消的话题大作《八天》

# 当自由陨落 终须有英雄挺身而出！

Nathan Hale死了，奇美拉赢了，美国陨落了。为了阻止奇美拉病毒的蔓延，Joseph Capelli不得不结束了Hale的生命。Capelli不是Hale那样的真正英雄，他离开了军队，收起了武器，在远离硝烟的地方组建了自己的小家庭。然而仅存的人类在饱受蹂躏的星球上苟延残喘，Capelli家人的生命也受到了那些寄生虫的威胁，他只有走上战斗之路，为自己，为家人而战。

文 藤曦 美编 anubis

# RESISTANCE® 3

| 抵抗3 | SCE/Insomniac | 主视角射击 |
|---|---|---|
| PS3 Resistance 3 | | 美版 |
| 预定2011年发售 | 1～2人 | 售价未定 |
| 对应多人在线游戏 | | 对应玩家年龄：未定 |

## Insomniac 史上最长的开发周期！

Insomniac总是能够不断挖掘主机的性能潜力，从PS时代的《小龙斯派罗》到PS2的《瑞奇与叮当》，再到PS3首发游戏中画面最强的《抵抗》，Insomniac在SCE的发展之路中发挥了重要作用。Insomniac知道PS3的性能潜力还远远没有被全部释放，总裁Ted Price说："Insomniac的理念是相信只要花更多时间观察人们的游戏情况，据此进行调整，就能做出更好的游戏。这就是开发商们经常说的那最后10%，它对成功至关重要。通常这10%就决定了一款游戏是好是坏。"索尼同意了Insomniac的观点，所以答应多给《抵抗3》一年的开发时间。

《抵抗3》是Insomniac第一次打破2年的游戏开发周期，多出来的一年时间如今已表现出其价值所在。系列制作人Ted Price将本作的指挥权交给了之前的项目经理Marcus Smith。Smith承认："这是一个巨大的挑战，Ted是一个有魅力的领导人，是一个很值得你为他做事的人。"Smith表示，本作不仅要在画面华丽程度和创新的枪战方面不断进化，而且在剧情上也更加值得期待。





▲本作将会以圣路易斯和纽约等地为舞台。

# 为家庭而战的新主角

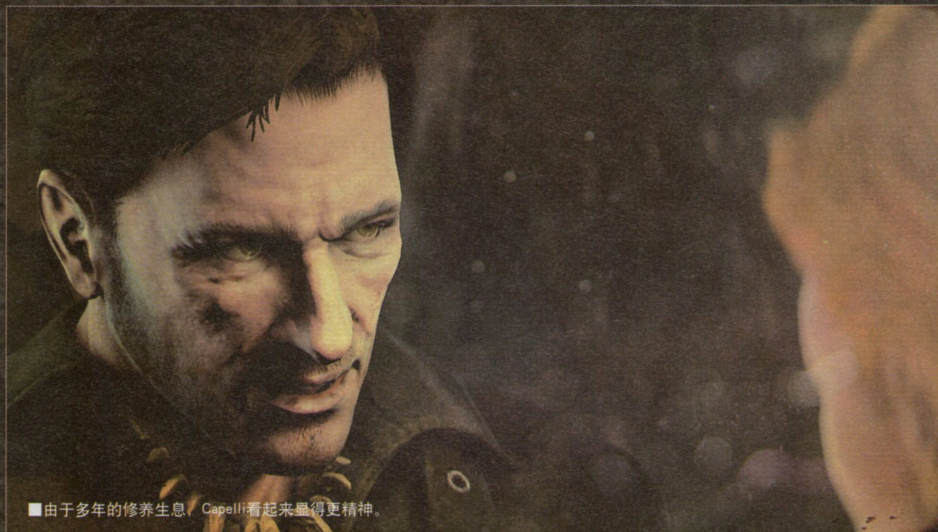
在《抵抗 2》的最后，Nathan Hale 中尉和 Joseph Capelli 消灭了 Daedelus 和整个奇美拉飞船舰队。在他们胜利之后，曾给予 Hale 再生能力的奇美拉病毒开始将其反噬，一直与他一起并肩作战的哨兵 Joseph Capelli 只有朝他的脑袋开了一枪。

对于让主角死去，由新人替代的概念，Smith 说："我们内部对这个想法都非常兴奋，至于大家是否能接受我们的新方向？管他呢，我们先做出好游戏再说。"

Insomniac 品牌开发主管 Ryan Schneder 说，Capeli 在系列中本来就是一个重要的存在，在游戏初期就描述了他和 Hale 之间的紧张关系，由 Capelli 变成主角一点也不奇怪，在《抵抗 2》中已经做足了铺垫。

在前作之后的 4 年时间里，Capelli 退出了摇摇欲坠的 SRPA（特殊研究计划管理局），克制了自己的杀戮欲，戒掉了坏脾气，组织了一个小家庭。如今，奇美拉已经完全占领了北美洲乃至全世界，大多数人类都变成了他们的军队，他们正在将剩余的人类消灭。在他们的某次灭绝行动中，Capelli 在俄克拉荷马州海文市的家被夷为平地，小镇的幸存者们通过地下通道涌出地面，保卫他们的家园。在小镇居民们的最后一战之后，Capelli 得以与妻子 Susan 和儿子 Jack 重聚。虔诚的《抵抗》迷们应该认得 Capelli 的妻子就是 Nathan Hale 同父异母的妹妹，在 William Dietz 的小说《抵抗 风起云涌》中曾对她有所描述。由于奇美拉造成的恶劣气候，导致 Capelli 的儿子病得奄奄一息。研究奇美拉的首席专家 Malikov 博士告诉他们，要救他们的儿子只有一个办法，为了找到这个办法，Capelli 踏上了前往纽约的旅途。

Malikov 曾经从 Nathan Hale 的身上抽取了一些血液，发现在他的血液里存在一些特殊抗体，用该抗体，他们开发了"Hale 疫苗"，能够治疗奇美拉病毒。Capelli 必须用 Hale 疫苗接种到仅存的人类身上。Malikov 将会伴随 Capelli 从俄克拉荷马一路前往纽约，由于年龄比前作更老了一些，也变得更加虚弱，他无法像个战士一样在战斗中持枪杀敌，不过也会发挥他的作用。在游戏初期，Malikov 和 Capelli 之间关系很紧张，但是在长期相处后将会形成很好的合作默契。


■由于多年的修养生息，Capelli看起来显得更精神。


▲好不容易拥有了自己的新生活，Capelli又要告别他的挚爱开始又一次战斗。

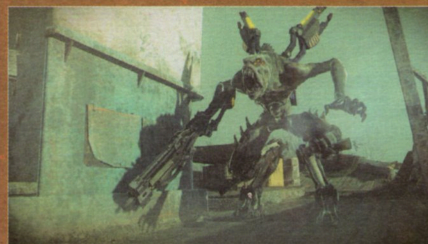
## Malikov 还活着！



《抵抗》的天才科学家 Malikov 长期研究使用奇美拉病毒创造超能力战士为人类所用，并在不经意间成为《抵抗 2》的反派。在《抵抗 2》的一份情报文件中可以看到 Malikov 似乎自杀了，而根据本作的剧情设定，在前作的事件之后，Malikov 对于他给人们造成的痛苦深感内疚，尤其是 Hale 的死他有着不可推卸的责任。作为世界头号奇美拉专家的他，决定拼死也要研究出对付奇美拉的方法。

## 遭遇战的新设计

作为一个能征服世界的外星种族，奇美拉的 AI 实在不高。在前作中，Insomniac 引入了一种临近感知系统，只有在你与他们的距离达到了预设的范围时，才会引起他们的注意，否则他们会一直无视你的存在。本作采取了一种全新的方法，敌人不会一看见你就立即发射，当你被敌人发现，还有短暂的时间可以躲藏。比如，当你在一座漆黑的房子里，从窗户后面朝敌人射击，他们会到处寻找你的位置，而不是立即发现你的方位。但是一旦他们发现你的方位，他们并不是直接朝你的方向正面开火，而是从侧翼将你包围。


▲本作中奇美拉的腿更长，有更强的弹跳力。

## Mutator

这是一种具有强大破坏力的新武器，使用一种具有强烈传染性的生物酶，让奇美拉也尝尝他们的病毒带来的痛苦。这种武器的主要发射模式是向目标放出一团惨绿色的薄雾，将目标变成一个活地雷，产生毒气爆发，传染周围的奇美拉。另外一种开火模式会放出一种疾病毒雾，让整个地区的所有敌人分不清东西南北，这时就可以用霰弹枪进行大屠杀。经过升级后，Mutator 还能感染奇美拉的大脑，让他们进入狂暴化，攻击自己的同伴。







# 末日之后的世界



在前往纽约的路途中，Capelli与Malikov乘坐小船经过密苏里州圣路易斯市一座被大水淹没的小镇，途径原来的一所中学时，只见一辆浸满水的校巴从旁边漂过。不一会，敌人出现了，那是外星植物生命体。Capelli好奇地用麦林枪朝它发着黄光的根茎上开枪，结果导致剧烈的爆炸，吹倒了附近的一个标志牌。从附近刺破地面的巨大冰柱来看，奇美拉正在建造他们的新家。

在黑暗的深水下，只见一段坍塌的桥面上有一只Kraken的尸体，暴露出来的内脏正被一群Leaper抢食。这种本来由奇美拉驯养的怪物如今完全成了野生怪兽，充斥着整个星球，凭他们自己的意志到处猎杀。

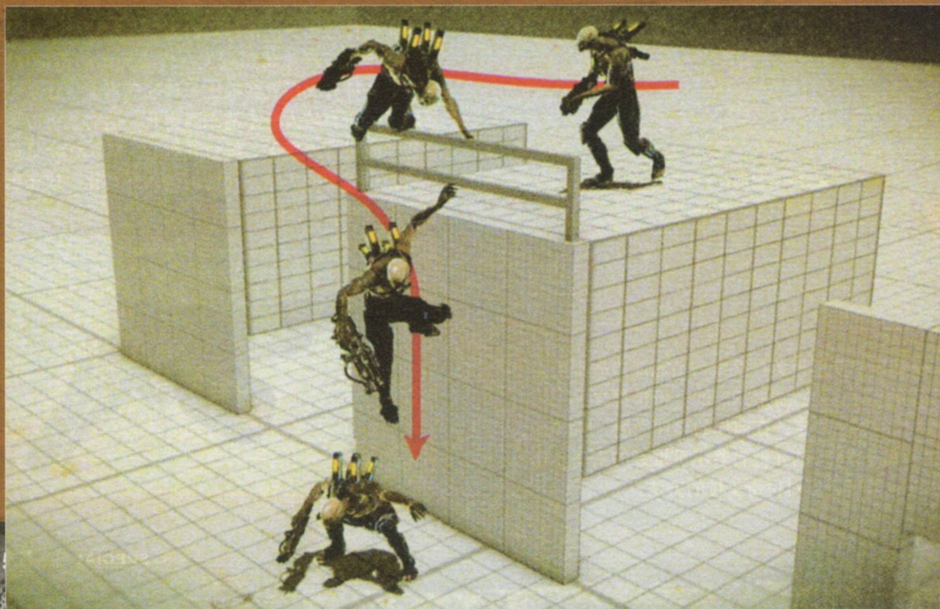
小船逐渐漂进镇中心，经过一座小旅馆时，突然冒出令人毛骨悚然的古怪声音。Malikov呼喊着，看有没有幸存者回应，而惟一的反应是小船马达的轰鸣声。突然，某个物体从旅馆的窗户里掠过，重重地将某物撞翻。就在电光火石间，一大群Grim从破败的建筑里涌了出来，呼啸着、跳跃着朝小船冲了过来。

自从“自由塔防御系统”失效后，小镇里的所有人都聚集在这里，他们只能跟着军队希望被他们安全疏散，或者想办法自己逃走。小镇里有一半人都试图坐船逃走，还有一半留在了那里，然后就发生了可怕的事……

Grim成群结队地疯狂涌来，Capelli立刻拿起步枪，朝向船尾射击，然后用改造过的麦林枪大显神威。每一发子弹都有强大威力并带有燃烧效果，轻松地就消灭了敌群。

在前作中，Hale同时只能携带两种武器，这是最令人不满的设定之一。所以在本作中将不会再有这样的限制，不过Smith表示取消武器限制的原因并非玩家的呼声，而是他们本身想要开发出更符合自身口味的游戏。

Insomniac的游戏以其充满创意的武器著称，之前备受好评的一些经典武器自然会回归，比如“牛眼”(Bullseye)和“螺丝钻”(Auger)。使用特定的枪械可以累计点数，用这些点数来升级自己的武器。人类的武器不再是之前那样由军方发放的崭新武器，而是在末日之后的世界里，用废料拼凑起来的残破武器，就连手榴弹都是自制的，用铁罐、钉子等材料包裹起来。



# 身手矫健的奇美拉

奇美拉不仅变得更聪明，而且也更加敏捷。在之前两作中，敌人的动作都是Insomiac的开发者们手动设置的，也就是说奇美拉只有在开发者预先设置的情况下才会进入窗户或爬到墙壁上。而在本作中，Insomniac采用了一种叫做“电影式穿越”(Cinematic Traversal)的技术，奇美拉会根据前后状况而改变动作。

# 不断拓展的世界


■这是一个令人绝望的世界，人类已所剩无几。

接着说回 Capelli 和 Malikov 的水上旅行，小船渐渐地漂向宽大的河流。Malikov 查看了一下地图，发现他们已经来到了密西西比河，正朝着圣路易斯漂去。两人正准备讨论下一步细节，突然听到远处传来恐怖而低沉的声音。那是巨浪与碾磨机冲撞的撞击声与浪花声。在他们头上几百英尺的高处，灯塔的光穿过迷雾，在朦胧的光线中，一只比小镇还大的 Goliath 顶天立地般出现在面前。它顺手就摧毁了旁边的一座桥梁，产生的巨浪差点将他们掀翻。这庞然大物似乎并没有发现他们，它径直走开，然后新的麻烦又出现了——那就是本作的新敌人“长足怪”（Long Legs）。

这种新敌人与之前的 Hybrid 外形有点相似，但是下肢更长、力量更强，跳跃的时候非常敏捷。这种致命的敌人在漂浮于水面上的屋顶之间跳跃着，从上方向下扫射。Capelli 躲避着前方的弹幕，然后从自己的小武器库里寻找对付这种敌人的最佳武器。



本作首席设计师 Drew Murray 说，在开发过程中他们绘制了一张大图，几乎将所有敌人和所有武器之间都用线关联了起来，用来确认哪种武器对待哪种敌人更有效。比如长足怪经常跳跃，能够穿墙的“螺丝钻”对它们来说就没什么用，而能够跟踪敌人的牛眼就非常实用。用牛眼干掉了最后一个长足怪后，根据剧情的需要，以“闪前”的方式来到未来的某个时点，那时 Capelli 已经到了圣路易斯，加入了一群年轻人组成的起义军，正准备夺取奇美拉的能源，用来驱动他们的 VTOL 飞机。由于石油能源早就耗光，只有使用奇美拉的能源，不过要获得能源，必须攻占奇美拉的飞船。Capelli 与那些刚合作不久的年轻人并肩战斗，从他们坚毅的眼神可以看到他们在这末日的世界里已经历了不少战斗。在本作中 NPC 的动作与行为方式有更好的表现，让玩家感觉是与有血有肉的伙伴一起战斗。而且伙伴之间的配合也会更紧密，如果有个自由战士准备用 EMP 手榴弹破坏无人机的保护层，周围的盟友们将从屋顶上发起掩护攻击。奇美拉的飞船被击落后，Insomniac 的演示也结束了。

Insomniac 的未来之路与 Capelli 一样充满未知。去年 5 月该公司宣布与 EA Partners 达成合作协议，成为一家跨平台游戏开发商，不过《抵抗》的版权属于索尼，所以《抵抗 3》仍然是 PS3 独占游戏。当问起《抵抗 3》是否系列最终作，Marcus Smith 回答说：“我想不是，我认为《抵抗 3》的故事是发生在‘抵抗’这么一个可不断扩展的世界里。”


■除了巨大的Goliath之外，本作还会有更大的BOSS露面。

## 主线剧情的双打模式



Malikov 并非玩家在单人模式中惟一的伙伴。本作将会支持双打，你可以与朋友一起合作挑战剧情模式。在双打模式下，另外一个玩家扮演的是 John Harper，关于此人的身分目前并未公布任何资料。Smith 表示，Insomniac 重视的是有趣的游戏体验，至于如何将其与游戏剧情融合并不是最重要的，所以这个 Harper 在本作的故事里可能并不是很重要。

为什么 Insomniac 要放弃前作的 8 人合作模式呢？ Smith 表示这是为了给玩家更加紧凑、更为统一的游戏体验。

## 网络大战


■这个多人游戏关卡设定于非洲的乍得共和国。

Insomniac 并未公布《抵抗 3》的网络模式，不过可以肯定的是不会达到《抵抗 2》同时 60 人在线的规模。与单人战役一样，开发团队希望多人模式带给玩家更为集中的游戏体验。本作创意总监 Marcus Smith 说：“《抵抗 3》的多人模式将会简化前两作中真正流行的内容，显然武器的使用非常重要，同时在多人游戏的晋级方面会更加紧凑，会不断给玩家以奖励。多人模式的地图将会设定于世界各地，而在单人模式中，你将会听到（通过收音机）这些战斗的情况。”

# TWISTED METAL



文 藤曦　美编 anubis

| 烈火战车 | SCE/Eat Sleep Play | 竞速 |
| --- | --- | --- |
| PS3 Twisted Metal | | 美版 |
| 预定2011年发售 | 1～4人 | 售价未定 |
| 对应16人在线游戏 | | 对应玩家年龄：未定 |

"如果《烈火战车》是个孩子，它就是一个到处闯祸的孩子。" David Jaffe这样形容他的最新作。与之前几作一样，PS3的《烈火战车》是David Jaffe与他的伙伴Scott Campbell共同的创作，他们是吃睡玩工作室的联合创始人。Campbell的性格与Jaffe迥然不同，他们孕育出来的《烈火战车》也许是他们个性的融合。

"这是对于汽车、枪支与暴力的纯美国式思维，我认为它就像一瓶很诱人的鸡尾酒一样。——系列制作人 David Jaffe"



## 跨地区合作

Campbell一向保持低调，而Jaffe总是毛毛躁躁，就像一个有好动症的十岁小男孩。作为《战神》的制作人，满足玩家的热切期待是他的主要动力。Jaffe在圣地亚哥工作，而Campbell和工作室团队的其他成员在犹他州盐湖城的一座住宅式办公楼里办公。他们已经以这种方式工作了16年，在此期间创作的游戏包括PS时代的《烈火战车》一代。这种同一个团队内的远程合作在游戏业里并不多见，不过对于Jaffe和吃睡玩的其他成员来说却是一种很实在的工作关系。Jaffe和团队成员之间平常通过视频会议进行交流，有时候就朝九晚五地整天把对话窗口开着，这样一来和在一起工作没有什么区别。Jaffe说："这样我就可以永远不用住在犹他州了。" 而Campbell补充说："犹他州也不会让他住在这里。"



## 网络中浴火重生

两位老搭档的共同兴趣是摸索对于美国汽车文化的超夸张式幻想演绎。Jaffe说："我们早在1994年就一起在PS上开发了第一作，当初的构思在现在看来仍然是那么吸引人。这是对于汽车、枪支与暴力的纯美国式思维，我认为它就像一瓶很诱人的鸡尾酒一样，那种侵略性的思想在我们以及很多系列粉丝的心中都普遍存在。"

PS3的强大性能使得《烈火战车》的重生成为一个难以抵挡的诱惑。Jaffe说："每次有新主机出现，都可以在画面进化的同时实现游戏性的创新。这是我们第一款为网络多人游玩而设计的《烈火战车》，我们可以让幻想更接近现实。"

Jaffe希望通过网络振兴"《烈火战车》系列"的核心概念，而不是对其进行改造。本作希望带给玩家的是在高速公路上进行火爆枪战的体验，直升机在头上四处盘旋，狙击手已经从窗户里冒了出来，你可以炸掉油罐车，把敌人的小头目挂在汽车后拖拽至死。由于硬件性能的进化，吃睡玩工作室能够想出更多疯狂的点子。

追求纯粹的战斗快感！

# 三名角色，三种模式

吃睡玩的主要目标是提供充满深度的多人游戏体验，当然，单人部分也不会含糊。单人剧情部分有三个主要角色以及三种难度模式，在游戏流程方面将会打破传统《烈火战车》的结构。那种要求杀掉十几二十个敌人后就进入下一关，接着再杀几十个炮灰然后再到下一关的构造已经过时了，David Jaffe希望本作的关卡构造更具前瞻性。

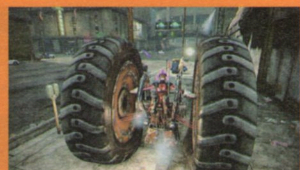
其实David Jaffe所说的“更具前瞻性”也没有脱离目前常见的关卡构造，这是一种基于死亡竞赛的游戏方式，Jaffe不希望把关卡变成一个个的任务，但《烈火战车》的经典味道仍然要有。核心仍然是汽车大战，不过这次玩家更应该注意的是掌握自己的武器和能量供给。

David Jaffe向记者演示了多个关卡，其中有面积广阔的郊区荒野，也有高楼林立的城市。比如在时代广场的关卡里，就可以开车穿过自然历史博物馆，途中可以看到T-Rex和蓝鲸的骨架。在这个关卡里还可以进入地铁隧道，里面有两列地铁，你不仅可以把地铁炸掉，还可以把它变成对付对手的高速巨大型武器。有一些关卡是破坏竞技场式风格，这些关卡本身会逐渐进化。在关卡中暗藏各种各样的死亡陷阱，比如岩浆、尖刺、带有高压电流的墙壁，场地上可能还有按钮，当你的汽车从上面经过时，台下的观众会被弹射到竞技场里。也有关卡是在大峡谷的崖壁上追逐竞速，以及穿越运河。有时还可以开到挂车的背上，为汽车补充能量。另外附带一提，本作的所有墙壁几乎都可以撞破。

本作并不强调画面的真实感，从目前公布的影像与截图中，你不会感觉到本作的画面有多强。吃睡玩工作室用PS3的性能来搭建一个巨大、动态的世界，有些关卡一直延伸到地平线，给人无边无际的感觉。吃睡玩将游戏性放在首位，画面只是为之服务。你可以驾着汽车跳跃，眨眼间将速度从零加到60迈。David Jaffe介绍说，本作可以说是介于街机赛车游戏和FPS游戏之间。开发过程中也有尝试过将游戏往真实型方向发展，但是每次一走真实路线，都会变得很糟糕。



## 心爱的载具



将收录哪些载具是玩家都很关心的问题。目前公布的一种新载具叫做“死亡之轮”，它是系列玩家都喜欢的Axel（他的妻子被Sweet Tooth所杀）的载具，他与这种两轮载具本身几乎融为一体，疯狂地撞向路上的一切。Axel的次要武器增强了他的杀伤力，从他的轮子里会发射出具有爆炸性的尖刺。目前为止公布的其他载具包括：救护车、肌肉车、拖车、70年代的RoadBoat轿车、高端跑车Spectre、灭虫货车Vermin、直升机Talon、油罐车、摩托车Reaper还有Sweet Tooth经典的冰激凌车。




## 三个车库

在本作中不像一般动作游戏一样用“几条命”来表示单人游戏中可以接关的次数，每个关卡里玩家都有一个车库，在进入比赛之前，玩家可以在选择1到3辆车使用，这些车就被装进车库里。只要是返回到车库的车，就会处于受保护的安全状态。玩家要小心地照看好自己的车，当能量值降到很低的水平时，赶紧开回车库换一辆出战。将车开回车库的途中，敌人会在身后继续追击。有时候你可能正在追击对手的途中，而汽车的血只剩下40%，这时你要决定是冒险继续追击下去，还是放弃战果返回到车库换车？

本作单人模式流程的所有关卡都可以在双人合作模式中挑战，可以是线下也可以是线上合作。在双人模式中，两个玩家共用一个车库，这更增添了比赛过程的紧张程度。Jaffe说：“我们不想做任务制的GTA式游戏，我们仍然想保持《烈火战车》的细节与精髓，同时加入足够多的新内容，让玩家有全新体验。”

# 整个网络世界就是你自由破坏的舞台！





## 令人上瘾的网络模式



一开始吃睡玩的目标就很明确：他们要创造优雅、紧张而令人上瘾的多人游戏体验。本作除了在线多人模式外，也有以分屏方式进行的线下双打和多人对抗型游戏模式（最多4人），在线模式最多支持16人。Jaffe说："我们的大部分能量来自多人游戏，单人与双人模式将会很有趣，故事将一如既往地跌宕起伏，但是如果你需要的是史诗般的冒险或任务体验，那么这游戏不适合你。如果你需要的是令人上瘾的多人游戏和很酷的载具与能力，这绝对就是为你准备的游戏。"

实际上，本作的在线模式源自Jaffe本人的网络游戏经历，他承认吃睡玩工作室尊敬那些网战游戏，但是玩得不多，他本人比较喜欢《军团要塞》，偶尔的几次多人游戏经历给他留下深刻记忆。

今年E3展，Jaffe看到几个玩家在玩《烈火战车》，他们彼此互相追逐了两分钟，虽然玩得很简单，但是却乐趣无穷。Jaffe说："我不记得上次在线玩游戏是什么时候，每次活命的时间都太短，还没办法形成那样的关系。在我们这个世界里，你将会有足够长的时间进行战略规划，这不是多数网战游戏那种每隔五六秒就嗝屁的在线体验。"

《烈火战车》的多人游戏不是那种每个角落都会发生激战的游戏架构，需要玩家花更多的时间制定计划。在多人模式中也有巨大的关卡可以探索。有时你可以驾驶直升机到敌方上空，躲避地面的激战，然后开着救护车为伙伴提供援助。就算是在死亡竞赛中，被锁定在一个激战区域里，也会有持续数分钟的追逐战。游戏的操作非常简单，很容易上手。

## 真人拍摄的过场动画

本作总共有三个章节，每个章节围绕一个关键角色，分为5个事件以及最终的BOSS。每个章节都有一个开场动画，每个角色都有三种不同的结局动画，结局如何主要取决于玩家选择的难度。过场动画其实是真人拍摄的，演员们在绿幕前表演，然后被植入到逼真的CG场景中，画面风格参考了《斯巴达300勇士》。系列的标志性角色，在每一款游戏中都出现于封面的小丑Sweet Tooth将会在真人演绎中更加活灵活现。目前内部演示的有一幕叫做"逃走的人"，说的是第一个从Sweet Tooth魔爪中逃走的女孩。这段动画非常暴力，是那种典型的变态杀手电影风格。而"逃走的人"这个标题可以有很多含义与结果，根据玩家所选难度的不同，产生不同的剧情发展。

# David Jaffe 的忧郁



《烈火战车》目前的完成度似乎并不是很高，在试玩DEMO中经常会看到一些空白的地方，画面也明显没有经过优化，还有不少多边形建模上面连贴图都没贴上去。不过在这样的阶段就敢拿出来向外界展示，证明了David Jaffe对游戏的信心。Jaffe说，其实他也不是很情愿把游戏拿出来展示，不过有时候是身不由己。他说："我很高兴大家来到这里，但是如果是我说了算，在发售之前谁也看不到这游戏，因为我知道里面所有不妥的地方，这都快把我搞疯了。"Jaffe就是这样一个完美主义者，当他看到有不对劲的内容展现出来时，会感觉非常不适，所以在记者们试玩的过程中，他不断解释很多地方还没有做好，未来完成之后将会如何如何。

David Jaffe最希望的是玩家能够因为本作的多人模式而爱上《烈火战车》，为其具有独特气息的多人游戏内容而着迷。虽然他相信能够达到这样的目标，但是毕竟没有十足把握，他说这种担忧经常让他辗转反侧。Jaffe担忧的另一点是：《烈火战车》与索尼的其他第一方游戏有点格格不入的感觉，它的游戏风格似乎有点过时。他说："另外一点让我辗转反侧的是，大家都希望游戏畅销，希望能与更多玩家产生共鸣。而现在游戏业正在变化，是否还有空间留给这种追求纯粹游戏性的作品呢？如今这个时代，几乎每一款PS3第一方独占游戏基本上都有电影般的冒险体验，那些玩家能接受有点过时的游戏性吗？我不知道。是的，我是个神经病。你们可能永远不会接受。我的老天，我太怕失败了。"

总是以脏话和自大示人的David Jaffe用这样的言辞来表达他独特的谦卑，在一个由忽悠、感叹号和连篇的官话组成的行业里，能主动暴露自身缺点的诚实者已经不多。"制作每一个游戏都需要理由，"Jaffe说，"我想卖个500万，但是如果我们只卖了5万套，不过仍然达到了我们追求的核心多人体验，我还是会很高兴。我想这款游戏真的代表了我们某些最出色的设计，我认为它将会成为一个美妙的多人游戏。当它完成后，我会自豪地把它与市面上的任何多人游戏相比。因为我对我们正在做的东西充满信念。"

## 解构"核弹模式"

1. 在每个关卡中，敌人头目位于一个很难到达的地方，他们通常都有一个炮台可以操纵。双方可以部署一些载具冲撞敌人头目，同时由其他人保护我方头目。

2. 抓住敌人头目后，要将其拖到火箭发射器上，然后停留在一个小圆圈中一定的时间，等待发射器充电完毕，接着就可以把敌人绑在导弹上发射出去。由于在此过程中可能会遭到敌人四面八方的进攻，所以做起来没有那么容易。

3. 将导弹发射出去之后，还要控制它的飞行，并且躲避下方的火力，或者还要考虑到上方的直升机。发射的目标是漂浮在空中的敌人头目雕像。

4. 完成一次发射过程还不够，总共要完成三次才行。某些关卡有移动式发射器，有些关卡的空中雕像会移动。此外你还要考虑到本作的16人在线和种类多样的武器与载具，所以说，这将成为PS3上最复杂的多人游戏模式之一，但是会很容易令人上瘾。







## 被中途放弃的开发方案

《烈火战车》的开发初期形态与后来完全不同。Campbell说："我们开始时建造了一个非常优雅、性感而时髦的地方，所有人看到之后都不会想到这是一款《烈火战车》新作。你可能会以为它是《午夜俱乐部》或者类似的游戏。这是一种很酷的风格，不过并不适合我们。Jaffe和我面临着很大的压力，要让这游戏在国际市场上更有吸引力，所以我们想到跨越不同地区的美术风格。"

# 无双，奋起！




| 真·三国无双6 | Koei Tecmo | 动作 |
|---|---|---|
| PS3 真·三国无双6 | | 日版 |
| 预定2011年3月 | 人数未定 | 售价未定 |
| 支持3D | | |

文 纱迦 美编 木仙

《真·三国无双6》日版PS3独占，对于国内玩家来说其实就等于是PS3独占。虽然本作是肯定有美版和欧版的，而这两个版本都会有X360版，但以"《真·三国无双》系列"的惯例来看，美版和欧版必定锁区，不会有日文字幕和日文语音，而且发售日要比日版晚2～3个月。至于有没有亚版，目前还不能确定，但以众多前车之鉴来看，亚版的可能性很低。所以，恭喜PS3又添一独占大作！

## 新生代无双



《真·三国无双6》的最大看点就是引入了晋势力。如果以系列之前的出场阵容来看，不单是晋的对手，就连晋自身，都没有一个角色能用。因此本作加入晋势力的话，势必要加入大量新角色。目前已公布的新角色有司马师、司马昭、王元姬、诸葛诞、邓艾、钟会、郭淮。很显然，光凭这几个角色来搭三国归晋这个大舞台是远远不够的，已确认本作角色数量超过60个，相信还有更多三国后期的著名角色加入。

## 王元姬

声优：伊藤加奈惠

历史上是司马昭之妻，司马炎之母，史称西晋文明皇后。游戏中的王元姬是一名知书达礼、有胆有识的少女，注意礼仪、尊重弱者，但对于自己亲近的人总是直言不讳。

## 新·武器系统



本作系统方面的最大看点则是每名武将可以装备多种不同的武器。在游戏中，每名武将可以同时携带两种不同的武器走上战场，只要按R1键即可更换。当然武器是有性别限定的，不会像《真·三国无双 联合突袭》那么无节操。

游戏还引入得意武器这一设定。当武将手持自己擅长的得意武器时，就可以使出EX攻击。当武将发动无双乱舞的时候，无论当时装备的是什么武器，都一定会是用得意武器来发动的。

本作武器的入手方法多种多样，除了系列传统的过关后获得之外，也可以用过关后拿到的金钱去商店购买，总数有360种之多！武器有熟练度设定：目前已知分为"习得"和"见习"两种，在将熟练度升为"习得"之前，武器会具有负面效果，如攻击速度变慢、防御力下降等等。此外武器上还会附有潜在印和装备印这两种技能，要想刷出一把不错的武器想必是个很耗时间的活儿。

# 动作要素的进化




本作去掉了连舞系统，让系列经典的C技回归，并新增了变幻攻击的设定，变幻攻击（ヴァリアブル攻击）的发动方法非常简单，只要你按下R1键换武器，就会自动发动。变幻攻击的方式与武器有关，简单地说就是不同的武器有不同的方式。作为系列象征的无双乱舞台这回又有进化，这次每名武将都可使用两种无双乱舞，其中部分武将还有可以在空中发动的无双乱舞。此外这次无双槽的上限也增加了，你可以选择连放多个无双乱舞，也可以选择一次放完。本作加入空中无双后就可以避免在空中被活活连死了。







**声优：置鮎龙太郎**

司马懿之子，权倾一时，后因病早逝。游戏中的司马师容貌典雅，不怒自威，众人皆知其日后必成大器，但对于他的威严始终感到威惧。

**声优：岸尾だいすけ**

司马懿之子，历史上篡了魏的政权，留下成语“司马昭之心，路人皆知”。游戏中的他却成了一名大大咧咧的奔放男子，做事草率且不认真。

# 剧情和战斗的无缝衔接

本作的故事模式回归了3代的形式，即以势力为单位推进故事，目前已知会有魏、蜀、吴、晋这4条路线。每个关卡中可以使用的角色都不一样，当然不排除通关后可以使用任意武将挑战的可能。丰富的分支自然是必不可少的，从一开始打到最后的话，一个势力平均有15～25关。此外还有用一个武将从头打到尾的编年史模式。




本作去掉了系列一贯的准备画面，在战斗开始前玩家将身处我方的大本营中，玩家可以在大本营中四处打听情报、整顿装备，与关键人物对话后即可打开砦门进入战斗。而在战斗中发生剧情时也不会出现黑屏，玩家可以流畅地从头打到尾。




## 鲍三娘

**声优：野中蓝**

民间传说她是关索之妻，镇守南蛮立下大功。游戏中的鲍三娘是一名天然元气少女，为了找到自己心中的白马王子，在战场上勇往直前。

# 侍道4

WAY OF THE SAMURAI 4

2002年,《侍道》第一作发售,凭借日式游戏少有的高自由度游戏方式和多分支的剧本以及多重结局的设定受到了广泛关注。一步步走来,系统越来越完善,迷倒的玩家也越来越多。全系列目前销量已过百万,可谓日系动作冒险游戏中的一朵奇葩。

| 侍道4 | Spike | 动作 |
|---|---|---|
| PS3 侍道4 | | 日版 |
| 预定2010年冬 | 1人 | 售价未定 |
| 对应玩家年龄:未定 | | |

文 奈落 美编 NINA

## 任时代的浪潮翻涌,侍道只在你的脚下!

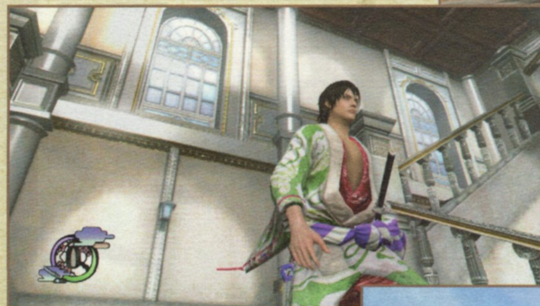


### 时代背景和舞台

前作的时代背景是战国时代,本次时间将继续推移,故事背景一变转为幕末时代。顾名思义,幕末即是幕府末期,西方文明刚刚进入日本的时代,也正是古老和先进文明对抗、融合的时代。本作故事的舞台是一座最先感受到新风的海滨小城"阿弥滨"。在这里存在着三股势力,玩家扮演的主角将会何去何从?一幕幕怎样的故事将会上演?一切皆在你的选择。

与世界的贸易开始





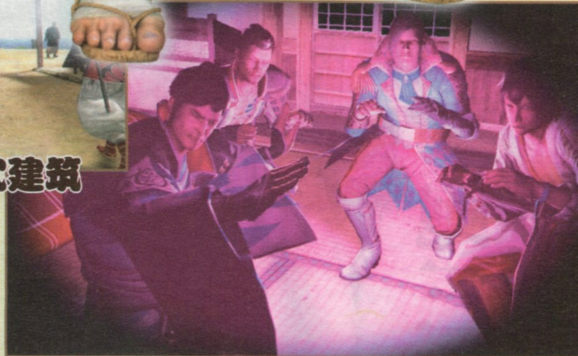
▲西洋风格的建筑物已经随处可见。



传统的日式建筑



▲街上气氛也充满了文化融合的味道。



▶不同势力的明争暗斗,玩家何去何从?

西方文明的大船敲开闭关锁国的日本的大门以来,已经过去了三个年头。故事发生的舞台就是一个最早被西方黑船攻入的海滨小城——阿弥滨。这里本是自古以来依赖渔业和旅游业的小城,自从开国之后,与异国的贸易使这里的经济和文化得到了飞跃发展。这里处处可见西方的建筑,大街上身着洋服的人也越来越多。一切都仿佛预示着新时代的到来。然而,文化和经济的冲突也埋下了不安的种子。欣欣向荣的未来愿景之下隐藏着多方势力的牵绊和对抗。

有的人不满外国文化的入侵,担心自古传承的日本文化被西洋文化冲刷蚕食。他们举起反抗的大旗,以爱国为主旨,自称"攘夷派"。

有的人死死遵从幕府的方针政策,一味地坚持全面开国,全盘接受西方文明。他们相信人不可与时代抗争,识时务者为俊杰。

还有那些远道而来的外国人,他们大声对这里的人说:"丢掉腐朽陈旧的思想吧,赶快接受先进的文明,过上好日子最重要。

在这座欣欣向荣、充满生机的小城,攘夷、幕府、外国三股势力,为了自己的权利展开了激烈的斗争。

就在这时,一位无名的武士出现了。他站在这块被混沌的旋涡席卷的土地上自问:"为了此时此刻,以及未来的时代,究竟什么东西是真的值得守护的?"于是伴随着这名武士的出现,局势产生了微妙的变化。

# 以一己之力独挡时代的车轮？！







少年

## 角色

主人公有三种类型可供选择，体现为不同年龄段的容貌。主角即是代表玩家本身，是一位独自来到阿弥滨的浪人，没有任何背景，他的人生从此开始。





中年





青年

玩家在游戏中要与三股势力发生对抗或者联盟，7天之内展开一段跌宕起伏的冒险。幕府、攘夷、外国三股势力各自有其行事方针和价值观，玩家想帮助谁、想摧毁谁都可以自由选择。但是这些选择会将故事引向不同的方向。最终玩家将会迎来只属于自己的结局。



## 幕府势力的代表




▲忠心耿耿的官员。

### 琴吹光

阿弥滨的地方官，非常烦恼攘夷志士与英国人的关系。心里对于政府的种种政策有所怀疑和不满，但是出于效忠的立场又不得不遵循。他的特点是对事对人都容易过度反应，经常被周围人视为神经质。



## 攘夷势力的代表

攘夷的激进组织“般若党”的领袖。凭借坚定的信念和执着的精神，深受同伴信赖。他所贯彻的并非是尊王攘夷或者打倒幕府之类的信念，而是单纯地想要保护武士的时代和日本传统文化。

### 赤城烈斗




▲激进攘夷志士的领袖。

■追求刺激的伯爵少爷。

## 外国势力代表

生为贵族的少爷伯爵。本来想到远方的日本来冒险，没想到来到之后整天无所事事，无聊地要死。约翰斯生来喜欢追求冒险和刺激，为了获得刺激和冒险带来的快感可以不择手段。

### 约翰斯





# 幕末的浪漫是新与旧的冲突

## 游戏场景

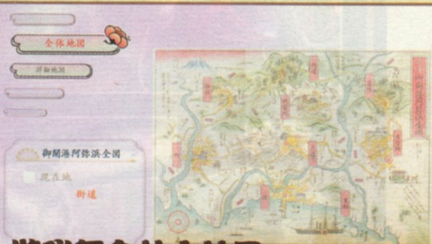
时代剧的游戏，往往因为对那个时代场景的生动再现受到玩家的喜爱。本作就试图再现那个时代独有的氛围。这座小城的各种殖民地建筑和旧时代的日本建筑交相辉映，飘荡在大街上的文化处处体现着新和旧的对抗融合。本作对这些文化元素的再现非常尽力。


▲日本风情浓郁的街道。

殖民地的建筑

黄昏的坟地，莫非……


▲街上已经是有人穿洋服、有人穿和服了。


游戏舞台的大地图

在大地图上，除了自己走路，用坐标直接选择目的地也是可以的。虽然走路前往某个目的地可能会碰到事件，但是情急的时候不妨也要活用大地图移动。

## 战斗

### 武器丰富 杀阵爽快

本作一改以往相对单调的武器设定，采用了多种武器甚至空手的杀阵模式，值得期待。枪、忍者刀、日本刀、空手武术都将成为战斗的核心。时代剧一般的杀阵演出和爽快的战斗系统在等待玩家。



◀忍者刀在连续技和速度方面非常有优势。

▼长枪的存在比较意外。

二刀流健在！


▼赤手空拳也是一种风格。




## “可以玩”的剧情动画

本作的剧情事件动画依然非常具有创意。玩家可以在剧情演出的途中加入事件，既可以加入谈话也可以直接攻击某个人物！由此带来的丰富变化是非常有看头的。这方面的表现也非常值得玩家期待。



▲对剧情角色使出飞踹？

▼必须谨慎选择回答……



◀玩家突然抽风，在剧情中杀光所有人会有怎样的后果呢……

# 全体男性玩家醒目！回答男人心底终极问题的游戏来啦！

## 你敢不敢把手机随时交给女友彻底检查？

A：天地良心！请女友大人随时随地随便查。（我从来都是该删的及时删~）

B：天地良心！不过手机什么的还是别看了。



凡事含含糊糊不干脆，这样的主人公比较少见啊。所谓的“长不大的人”就是指他这样的人吧。

CATHERINE キャサリン

文 奈落 美编 NINA

| 凯瑟琳 | | Atlus | 动作冒险 |
|---|---|---|---|
| PS3 | キャサリン | | 日版 |
| | 预定2011年2月17日 | 1人 | 6980日元 |
| | 对应周边未定 | | 对应玩家年龄：15岁以上 |

ATLUS 的“Persona 小组”为我们带来的全新风格作品，洋溢着另类的气息和神秘的感觉。本作的 Staff 和 Cast 堪称豪华：桥野桂担当制作人及导演、副岛成记负责人设、目黑将司负责音乐。声优方面，山寺宏一、三石琴乃、泽城美雪、子安武人、若本规夫等等大牌全力加盟。占游戏很大比重的动画部分交由日本顶级动画公司“Studio 4℃”负责，“Studio 4℃”以制作电影级的高素质动画广受好评。本作想必能为玩家们带来一场视觉、听觉、和互动娱乐的盛宴。接下来就让我们看看《凯瑟琳》究竟讲了一个怎样的故事……

### 主人公 文森特

CV：山寺宏一

本作的主人公文森特是这样一位青年：他工作也好，恋爱也罢，都没有什么热情，32 岁依然没有成家，更谈不上对事业有多大抱负。处于“脱离父母”和“结婚”之间的时期，也就是所谓的“第二青春期”，一位典型的“草食系男子”。他倒是有一位正正堂堂的女朋友，但是不知道为什么总是不甘心就这么结婚。仿佛一旦结婚人生就像按下播放键的磁带——注定平淡无奇地走完。所有的激情和可能性都如同被判了死刑一般。但是某日生活中突然闯进一位美艳至极的谜之美女，她挑逗他，他逃不掉。一夜春宵之后，这位青年的人生齿轮开始疯狂地转动……

Vincent

# 两个凯瑟琳！？

遭遇美女！

Catherine

## 凯瑟琳

**CV：泽城美雪**

某日突然出现在文森特身边的美女。"想不想要我？"——面对这样的挑逗文森特能抵抗住么？其外貌身材都逼近完美，气质火辣无比、充满挑逗。似乎是故意在勾引文森特……她是文森特命中注定的人么？她的真实身份和目的又是什么？




正牌女友！

Katherine




美女主动送上门这种事……能淡定的有几位呢？





## 凯瑟琳

**CV：三石琴乃**

就职于大牌时装公司的32岁独立女性。曾经是文森特的高中同学，二人于五年前的同学会上进一步认识并开始交往。作为恋人，凯瑟琳是一位尽职尽责的女友。由于文森特总是吊儿郎当，她的抱怨也是不少，再加上年纪的关系，平时话里话外总在暗示文森特是不是要考虑结婚的事……

其实有不少男人都有这个问题：并不是觉得现在的女友不好，而是觉得一旦结婚，人生就那么葬送了，有些难以下决心。然而就在这时，文森特的生活发生了改变。在酒吧结识了金发尤物凯瑟琳，虽然与自己的正牌女友同名（首字母不同），但是眼前这为美女实在是太火辣了，而且对方还是异常主动……对于文森特的"失足"大部分人都能表示理解（羡慕）吧。可是问题就出在与这位凯瑟琳一夜春宵之后……

# 极品尤物送上门，但也带来危及性命的怪事。你会要小命还是要美女？

A：那还用问！当然是要美女了，没有美女小命也是场悲剧。

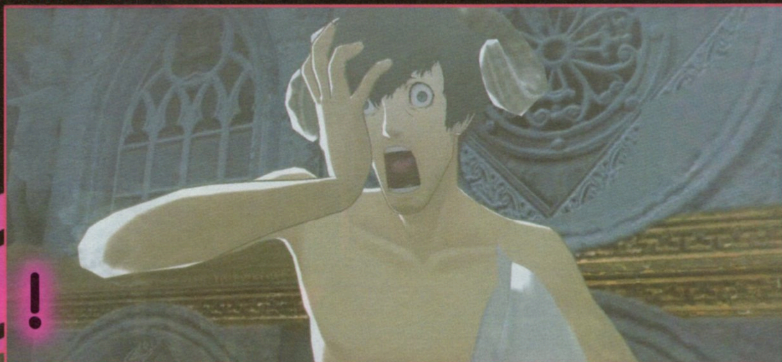
B：那还用问！当然是要美女同时也要保小命了。



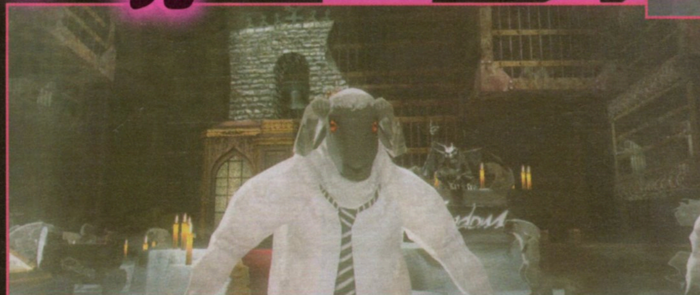




新闻中报道了孤身男子惨死家中的新闻，而且死状诡异！



## 梦境中变身羊男？！



文森特梦中的世界是无尽的巨大楼梯，在这个世界里不能及时爬上楼梯的话就不能活着从梦中醒来。这个噩梦世界似乎是游戏的动作部分，在这里会有各种冒险事件发生，具体的游戏将以怎样一种模式展开现在还不明了。但是在这个世界里被囚禁的人似乎不仅仅是文森特一个人……他们都已“羊男”的形式存在，这些可怜而又诡异的羊男们正在被一双恐怖的大手追击，被捉住就意味着被杀死么？谜之声传来，告诉他们是被选中的“羊男”，随即文森特头上长出了羊犄角，这到底意味着什么？文森特和其他“羊男”们在现实中有什么共通之处么？

自从遇到另一个凯瑟琳并“意外”劈腿之后，文森特每晚开始做恶梦！而且这个噩梦中他的生命会受到威胁，如果不及时醒来的话会真的死于非命！这种怪事是凯瑟琳带来的么？离开凯瑟琳就能避免么？玩家你如果是文森特会怎样选择？现实中，文森特的周围也发生了年轻人梦中猝死的案件！“梦到坠落时，如果不及时醒来就真的会死。”的传说竟然在现实中上演。现实中死去的年轻人死状凄惨，令人不寒而栗。这一切和谜之美女凯瑟琳到底有没有关系？





▲劈腿之后难免亏心，再加上最近“劈腿者必死”的流言……

## 制作组成员访谈

**导演　桥野桂**

这是Atlus在HD机上的第一次亮相，完全意义上的新作，最初进军HD机的时候我们是想以自己擅长的RPG为头炮的，但是不知哪个家伙说“干脆做一款风格绝对独特的东西如何？”这个提议一下子被大家接受，就这么做出这一款风格相当个性的作品。百分之百成人向的游戏，制作团队中集结了大量的各路精英，能和这些人合作感觉非常带劲。我们是以最大努力来制作这款作品的，我相信玩到的人一定会感受到诚意。大家想必一眼也能看出来，本作属于那种喜欢的人爱不释手，不喜欢的人永远也不会玩的类型。是一款“爱憎分明”的游戏呢。

**角色设计　副岛成记**

大家好，我是负责人设的副岛成记。本作包含了我们的很多大胆尝试，比如动画风格，曾经苦苦徘徊在卡通风格和写实风格之间，最后为了体现我们在卡通方面的表现力，也因为卡通风格的东西更容易体现出故事的味道，还是选择了卡通。本作剧情影像中有非常多的大胆演出，请一定要欣赏一下（笑）。

**作曲　目黑将司**

本作的主题是“谜之情爱与幻境惊悚”，相当有意思呢。作曲风格上的关键词是“古典乐”、“成人向”、“色情”，绝对是一般游戏里没有的，配合故事的个性风格，本作的音乐也将尝试非常个性的编曲，绝对让人过耳不忘。真的希望各位玩家能喜欢本作的音乐。



# 文森特周围形形色色的男子





酷男一个，对于结婚有一定觉悟，但是要求的门槛有些高啊。





## 托比

**CV：谷山纪章**

活在幻想恋爱中的少年，恋爱观有些不切实际。托比也是一个有些孩子气的好青年，非常渴望结婚。"有女朋友了马上就想结婚"，是他总放在嘴边的话。稍微有点喜欢年长的女性，对酒吧里的服务员似乎也有点好感。

## 乔纳森

**CV：子安武人**

相信命运和缘分的男子，在不断地寻找理想的结婚对象。和文森特、奥兰多等人是老朋友，意外地是独身男。在父亲经营的中古车贩卖店工作，有朝一日准备继承这间店。乔纳森为人比较成熟冷静，能够理性地思考问题。但是惟独结婚这件事上，对对象的要求太高，有些理想化。用他自己的话说就是"结婚就必须和命中注定的人！"。





渴望被御姐高跟鞋踩的M少年。托比的衣服明显是工作服，难道是时尚？

## 奥兰多

**CV：平田广明**

荒度人生、自由奔放的浑蛋一个。和文森特是同一家酒吧的常客，也是狐朋狗友的老交情。这家伙的婚姻观相当消极，基本上认为结婚就是人生的坟墓。对于女人抱着随缘的态度，能走多远是多远。对于总是对婚姻苦恼的文森特，他的建议多半是否定消极的。



奥兰多平时随口的言论中总有一些值得深思的东西，这一点是他的魅力。不拘小节和吊儿郎当某些时候确实不好区分，奥兰多到底属于哪种呢？

四个背景、性格不同的男人经常聚在这家名为“迷途羔羊”的酒吧里。他们各自的未来将会怎样呢？最近纷纷爆出独身男子怪死家中的新闻让这几个家伙也有些不安。莫非他们中的下一个……






▶几个看似没有烦恼，其实充满烦恼男子经常聚会的酒吧——“迷途羔羊”。

## 说实话，你觉得跟现在的女友结婚甘心么？

A：不太甘心呢，总觉得这样一来“女人的路”就走到终点了……

B：我愿意和她共度一生，不再想别的女人！当然，如果凯萨琳这样的投怀的话……

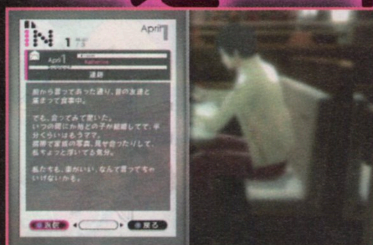
▲“迷途羔羊”的老板似乎不一般，会不会中重要角色呢？

游戏目前公布了三部分，分别是：噩梦、剧场、迷途羔羊。先让我们来看看都有什么内容吧。

## 迷途羔羊



▲这里会碰到一些古怪的人。



▲直接用收集收发短信……

这个名字其实是文森特等人经常聚会的酒吧的名字。这里可以说是他们的精神绿洲，唯独在这里他们能放松畅谈一下。文森特在这里可以和朋友喝酒聊天，似乎还有一些迷你游戏等待玩家。除此之外，用手机和朋友们互发信息也是可以的。在这里收到凯瑟琳或者朋友们发来信息，一部分信息是可以回信的，回信的内容玩家要从几条中选择即可，而且还能回复带照片的彩信！但是注意回信中是包含的态度和选择性的，这些将会影响到对方的反应。游戏中据说还会收到一些“迷之信息”……



## 噩梦模式

这应该就是游戏的冒险部分了，到底采用怎样的形式心在阶段还不明了。不过按照小组以往作品的风格来看，本作的所谓噩梦模式肯定和白天的故事模式有着千丝万缕的联系和相互的映射。另外让人好奇的是与文森特一起落入噩梦的其他那些“羊男”，这些人在现实中究竟会不会和文森特有联系呢？如果某个羊男不幸死在了梦中，现实中的他会不会就……



▲噩梦中遇到的恐怖怪物，明显和现实中的某个人有关联……



▲某些怪物还是很恐怖的，在这里文森特只能选择逃避么？



▲有各种“器官”拼成的异型怪物，心里有数的人自然明白吧……

## 剧场模式



▲酒吧的女服务员说，最近离奇死亡的都是一些喜欢沾花惹草的劈腿男！

▲文森特听到这件事以后……



▶作为正牌女友的凯瑟琳开始怀疑了。

游戏中会有大量的剧场模式，文森特与两位“凯瑟琳”之间的故事会在这里一幕幕上演。本作采用多结局模式，根据剧情中提供的选项，玩家扮演的文森特将会做出不同的决定，导致的游戏结局自然也完全不一样。到底如何结束这段三角关系，玩家将上演自己的故事！本作的动画担当是大名鼎鼎的Studio 4°C。预告片中美艳的凯瑟琳诱惑文森特的场面也好，劈腿败露后与正牌女友凯瑟琳狭路相逢也好，这几段的动画表现都让人印象深刻。

# 魔界戦記ディスガイア4

**“《魔界战记》系列”是日本一旗下最具人气的系列作品，一贯丰富充实的系统以及无厘头恶搞的剧情使得这个系列成为策略角色扮演游戏FANS不可不玩的佳作。时隔三年，在本届TGS上厂商终于发布了本作的最新作情报，史上最凶最恶的战棋游戏即将于2011年2月24日登陆PS3。**

文 洛克 美编 NINA

地狱新党

瓦尔巴特兹

CV：铃木达央

在魔界监狱“地狱”里担任普利尼的教导工作，据说以前是一名非常凶悍的吸血鬼，由于忍受不了魔界的腐败，决定举起反旗推翻魔界的政权。

| 魔界战记4 | 日本一 | 策略角色扮演 |
|---|---|---|
| PS3 魔界战记ディスガイア4 | | 日版 |
| 2011年2月24日 | 1人 | 6800日元 |
| 对应周边未定 | | |

## 游戏的剧情

新作的剧情与三代并无关联，主人公瓦尔巴特兹原来是一名非常强大的吸血鬼，因为无恶不作被魔界的居民称为“暴君”，但不知是何原因瓦尔巴特兹决定再也不吸食人血，改以鳎鱼的营养食品代替血液。力量衰弱的他被分配到魔界监狱“地狱”去担任普利尼的教导工作。在魔界监狱的工作中，瓦尔巴特兹看透了魔界与人间界的昏庸和腐败，决定改革魔界而对魔界的政权发起挑战。

普利尼歼灭党

风祭枫华

CV：三森铃子

戴着地狱最底层恶魔普利尼帽子的少女，是个因为某个理由而丧命的女国中生。原本应该被变成普利尼赎罪，不过由于普利尼的皮不够而戴上普利尼帽子意思一下。对自己的死亡完全没有任何自觉的她，将魔界与地狱当成“自己正在做梦”的合理解释，并因此抱持着“在梦里做啥都没关系”的心态想法而到处乱来，并因此而激发出远远超越常人的强大能力。

魔界大统领Jr

艾米杰尔

CV：今井麻美

现任魔界大统领的独生子，职业为死神，同时也是大统领府直属特杀任务部队的队长，为了排除瓦尔巴特兹这股反抗势力而率兵前来，是个仗恃父亲的权威而目空一切的骄傲小鬼。

作战参谋

芬里特

CV：羽多野涉

服侍瓦尔巴特兹的狼人青年，因为被瓦尔巴特兹的邪恶美学所吸引，决定跟随他行事，并尊称瓦尔巴特兹为瓦尔阁下。是个为了主人不惜说谎的忠诚属下，并为了完成主君支配世界的目标而每天不断规划着各种计策。

# 地狱的政权系统！

## 怪盗天使 布尔卡诺

CV：喜多村英梨

在魔界引起大范围骚动的怪盗，其实是一名天界的天使，以一些冠冕堂皇的理由在魔界各地肆意偷盗，虽然有天使的温柔与漂亮外表，不过对金钱的贪欲却非常地重。



◀魔界的地形略缩图，显示当前主人公瓦尔巴特兹的政治势力范围，玩家要通过不断打倒敌人的方式增加自己的掌权范围。



本作的剧情讲述魔界因为安详的生活环境而日益腐败，看透这一切的主人公瓦尔巴特兹再也无法忍受，决心颠覆这一切。不过在游戏中想要达成这一目的可不是一件容易的事，由于主人公的目的是要将堕落的魔界政府进行改革，因此加入了《三国志》等游戏中的政治要素。游戏中将整个地狱依照格子划分为许多小块的选举区域，一开始玩家所能控制的区域范围非常小，随著玩家们不断打败敌人，所支配的土地区域也将会不断扩大，取得新的战举区之后，就可以将伙伴配置在这些新区域里，借此扩大主人公的势力范围。

除了可以在自己支配的区域里配置伙伴外，也可以建造邪恶建筑物（邪シンボル），一旦玩家建造出这种建筑，可以使周围的伙伴获得特殊效果，而这个效果范围就称为“魔区域”，善用这些效果的话可以让游戏变得更加轻松。

获得新的势力范围后，玩家可以在内政界面中将伙伴任命为各种职务，每种职务都有其不同作用。比如“凶育大臣”的职业在等级提升时会额外增加一些能力，而“暴卫大臣”则可以通过联机的方式前往好友的世界中协助战斗。



# 追加众多新要素的战斗系统




## 防御指令

◀在战斗中当玩家选择防御指令后，该角色在回合中将进入防御状态。防御除了降低敌人的攻击力外，还拥有两个特殊效果，其一是让敌人的特殊技无效化，其二则是可以对同伴进行保护，只要满足特定条件，玩家可以让处于防御状态下的角色和邻接的同伴进行替换，帮助同伴承受伤害。

## 魔转换

▼“魔转换”要素是3代开始加入的系统，可以将怪物转换为武器使用，而本作中该系统得到全面强化，可以让怪物部队和其他怪物部队融合，形成更加强大的二阶段转换。




▲人型部队角色一次最多可以装备两个“魔转换”武器，藉此变成“二刀流”型态来进行战斗，该人型部队也可以分别运用两手的不同武器类型来使用这两个武器系统的招式。



## 特殊技




▶特殊技“人塔”，除了用于移动，还能当做一个威力巨大的必杀技使用。




本作卖点之一的“特殊技”，游戏中的特殊技数量非常多。除了替换武器习得各式各样丰富的武器技能外，游戏中的主要角色都有配合他们性格的独特“角色固有技”。



## 地狱的监狱长 阿克塔雷

CV：桧山修之

在地狱担任监狱长的青年，也是主人公瓦尔巴特兹的上司。据说过去曾是其他魔界的超级英雄，不过在这个魔界里确实默默无闻的小角色，由于认同现在魔界的政权，因此对主人公瓦尔巴特兹的行为保持反对态度。

文 九兵卫 美编 木仙

# 黄金的魔女与逻辑推理的对决！




| 海猫鸣泣之时 魔女与推理的轮舞曲 | Alchemist | 文字冒险 |
|---|---|---|
| PS3 うみねこのなく頃に ～魔女と推理の輪舞曲～ | | 日版 |
| 预定2010年12月16日发售 | 1人 | 7980日元 |
| | | 对应玩家年龄：17岁以上 |

《海猫鸣泣之时》最初为一款同人游戏，作品以精彩的推理以及惊悚的剧情赢得玩家的一致好评。成功商业化后，《海猫》继同为龙骑士07创作的《寒蝉鸣泣之时》之后，也被翻拍为TV动画，进一步积攒了人气。在今年举办的TGS展会上，Alchemist宣布将本作搬上PS3的平台，FANS真是福气不浅。(笑)

## 六轩岛的连续杀人事件



暴风雨的孤岛——六轩岛，这是一座属于右代宫家族的私人岛屿。各怀鬼胎的家族成员为了分割家产而齐聚一堂，却不料被突如其来的暴风骤雨困在了岛上。可怕的是，在仅有18个人的岛上接二连三地开始发生谋杀事件，凶手不但手段残忍，而且竟然没有留下任何线索。此时人们开始相互怀疑，岛上关于魔女的传说更是令人不寒而栗，到底犯人来自家族内部还是另有其人？一场推理与幻想的晚宴就此开始——



## 转动的死亡罗盘




由魔女设下的游戏从一封书信开始，右代宫宅邸内的每个人都想找到老当家私藏的黄金，每个人也都想找出谋杀事件的幕后黑手，推理的过程峰回路转、高潮迭出。到底是要屈服于魔女的淫威，还是以严密的逻辑推理作为自己防身的武器，最终的结果非常令人在意。虽然过程听上去很复杂，但玩家完全不必担心游戏会过难，因为本作的实际流程中是没有任何选择分支的，玩家只需如享受一部悬疑小说一样体验即可。




## 主要登场人物




**右代宫战人** CV：小野大辅
本作的主角，有着冷静判断力与思考能力的少年。六年前母亲去世后便和祖父母生活在一起。

**右代宫金藏** CV：麦人
右代宫的现任当家，虽然被医生告知余下的寿命所剩无几，但依然气宇轩昂、精神矍铄。在家人的眼中，金藏是一个喜欢将自己关在书房研究魔法书的古怪老头，性格怪癖且顽固不化。

**右代宫藏臼** CV：小杉十太郎
藏臼是金藏的大儿，负责主持一年一次的家族会议，也是整个家族中如同"领导"一般的存在。生活中的臼是一个不动资产的投资家。

## 海猫鸣泣之时——




海猫是一种鸣叫声与猫类似的海鸟，它们具有强烈的领地意识，哪怕是自己的同胞，一旦受到侵犯必会以死相争。当暴风雨来临时，海猫纷纷躲进巢穴中，而被困在六轩岛的右代宫家族却展开了你死我活的财产纷争。风暴停息后，海猫鸣泣之时，到底还有谁能幸存？



### 右代宫夏妃

CV：篠原惠美

夏妃是蔵臼的妻子，经常代替工作繁忙的丈夫打理一些家族的事务，但由于性格太过温顺，夏妃总是遭到其他家族成员的白眼。

### 右代宫朱志香

CV：井上麻里奈

朱志香和战人的关系非常好，按照家族的排行，她（严格来说是朱志香未来的丈夫）将是右代宫的家族继承人，不过自幼患有哮喘的朱志香对此不感兴趣。

### 右代宫绘羽

CV：伊藤美纪

金藏的大女儿，家族排行老二，因为财产继承的纠纷而对哥哥蔵臼颇为不满，是一个为了达到个人目的而不择手段的自私女人。

### 右代宫秀吉

CV：广濑正志

绘羽的丈夫，结婚后入赘到右代宫家。和妻子不同，秀吉为人和蔼总是带着爽朗的笑容，在家族内很有人望也很有亲和力。

### 右代宫真里亚

CV：堀江由衣

真里亚是楼座的女儿，据说拥有魔法的潜质。从小没有父亲的她经常被楼座一个人抛在家中，性格显得很奇怪。

### 纱音

CV：钉宫理惠

右代宫宅邸的专属佣人，为人谦卑。纱音在暗地里和右代宫让治存在恋爱关系。

### 嘉音

CV：小林优

嘉音与纱音同为右代宫家的佣人，身手勤快的他总是一个人默默无声地工作，几乎不与他人沟通与交流。

### 右代宫让治

CV：铃村健一

绘羽与秀吉的儿子，是一个言行端正、待人礼貌的青年，家里的每个人都很喜欢他。让治不顾母亲的强烈反对，私下和右代宫家的佣人纱音发生了恋情。

### 右代宫留弗夫

CV：小山力也

留弗夫排行老三，和前妻明日梦生下战人。明日梦去世后，留弗夫很快迎娶了现在的妻子雾江并组成了新的家庭。

### 右代宫雾江

CV：田中敦子

留弗夫的后妻，曾经是陪伴他工作多年的可靠助手。雾江的头脑非常聪明，拥有冷静准确的判断力，是留弗夫不可缺少的"贤内助"。

### 右代宫楼座

CV：小清水亚美

右代宫家族排行第四，年龄的缘故让她在家族会议中没什么发言权。楼座带着女儿独自生活，事业似乎并不太顺利。

### 贝尔托莉切

CV：大原沙也加

存在于六轩岛的传说中的魔女，曾经是右代宫家的顾问炼金术师，与家主右代宫金藏有着暧昧的关系。

### 炼狱七姐妹

魔女贝尔托莉切手下的上级家具。她们遵从魔女的命令，但也同时具有自我意识。除了以人类的姿态行动，炼狱七姐妹还可以变回原形，化身为尖锥，在高速飞行中刺穿对方的要害，不留一个活口。

炼狱七姐妹背负着七宗罪，分别是傲慢、嫉妒、愤怒、怠惰、强欲、暴食以及色欲。

## 强大的音乐阵容

本作的BGM与原作一样，采用了由15组作曲家倾力创作的110首风格各异的音乐，重新编曲并强化音质后收录至PS3版游戏中。







而本作的主题曲，则采用了知名音乐制作人志仓千代丸作词作曲的《誓响のイグレージャ》，同样非常令人期待。

《白骑士物语》前作在骂声中坚持了一年多的更新，硬是把一个7分的游戏更新成了9分游戏。如今续作《白骑士物语 光与暗的觉醒》发售接近半年，很多人都觉得这作没前作耐玩，不过Level-5显然没有放弃，从今年底到明年春天，《白骑士物语 光与暗的觉醒》将有大动作！




# 白騎士物語（しろきし）

## —光と闇の覚醒—

文 纱迦 美编 NINA

| 白骑士物语 光与暗的觉醒 | Level-5 | 角色扮演 |
| --- | --- | --- |
| PS3 白騎士物語 光と暗の覚醒 | | 日版 |
| 2010年7月8日 | 1~6人 | 7800日元 |
| 无对应周边 | | 对应玩家年龄：12岁以上 |

## 下载剧情任务

以往系列的更新都是在线任务，而明年1月左右会增加新的下载剧情任务。这种任务是以自创角色为主人公而展开的，这个任务的故事发生于游戏通关的几个月后，传说在バンカーロード山洞里有太古之遗产，于是自创角色便前去调查。在这个任务中会有新的地图、新的敌人以及新的罪骑士登场，同时会涉及到罪骑士诞生的秘密。此外还能拿到圣柜骑士的新装备。






## 工会制度

大型网游里都有工会制度，本作虽然也有工会，但这个工会其实只是一个商店。不过明年春天预定会将引入工会系统。工会由一定数量的玩家组成，工会拥有专属的揭示板、房间和商店。

工会有名声的设定，根据每天登录的工会成员数量不同，工会即可拿到不同数量的名声，工会成员完成任务也可以拿到名声。名声相当于是工会的经验值，当工会的名声达到一定程度后，工会就能升级。升级之后的工会可以购置更豪华的设施，商店里出售的东西也会发生变化。

GEONET会定期发布工会排行榜，排名靠前的工会可以获得特别的奖赏。

# 追加新装备

本作基本上每个下载任务都会追加新的装备，官方这次一口气公布了10套新装备，按照两周更新一次的频率，10套装备够玩家打3个月的了。

除了追加新的装备以外，合成强化的上限也会提升，这样玩家可以合出更加强化的装备，当然越往上的话强化的难度也就越大。另外已有的装备的能力也会经过一系列微调。








# 新的家园物件

从前作的二更开始就出现了家园的设定，玩家通过建设自己的家园，可以获得一些独有的装备。本作也引入了家园的设定，但基本上都是沿用前作。从明年1月开始，本作会追加更多全新的家园，包括佛利亚公园和伊修雷尼亚帝国的标志性建筑物，其中圣诞节和新年期间还会出现限定时间的特别物件。



另外从2011年初，玩家可以用完成任务拿到宝石来制作怪物的雕像，把雕像摆放在农场里缅怀你的光辉历史吧。不过制作怪物的雕像需要时间，另外结果是随机的……玩家如果在任务中拿到高评价，可以加快制作过程。你也可以花钱直接买现成的，注意是日元，不是游戏里的钱……



# 任务继续更新

除了上述更新内容之外，Level-5仍会坚持两周一次的任务更新。针对玩家反应难度过低的呼声，未来会出现很多高难度任务。像前作的最终BOSS黑骑魔神就会在任务“深渊の魔神”中登场，还记得那震撼人心的音乐吗？

此外也会有全新的自由讨伐任务加入。自由讨伐任务的特点是没有时间限制，没有GR等级限制，敌人有弱有强。玩家可以单机挑战，也可以组队一起尝试。





文 胜负师 美编 anubis




| 灾厄 | Alvion | 动作 |
|---|---|---|
| PS3 MALICIOUS | | 日服 |
| 2010年10月27日 | 1人 | 800日元 |
| 无对应周边 | | 对应玩家年龄：12岁以上 |

800日元可以做什么？在日本，也就只够几罐饮料，但如果你用它来购买PSN下载游戏《灾厄》，而您恰巧又是一个喜欢挑战的动作游戏玩家，那么就可以畅快地玩上20小时，体验真正的物美价廉。本作是一款世界观非常独特的3D动作游戏，游戏并不因为廉价而显得粗糙，反而有着令人惊艳的画面和音乐，其惟美风格对于日式游戏玩家来说会感觉非常舒服。本作的系统别致，难度硬派，虽然游戏只设有6个关卡，但也会让你惊讶于一个名不见经传的小公司竟有如此技术力和制作理念。日本厂商何须争相西化，多制作一些这样的好游戏才是硬道理！



## 基本系统与操作

本作的系统非常独特，甚至可以用"猎奇"来形容，在不了解系统要点与特色操作的情况下贸然尝试，必然遭遇挫败感，因此在开始游戏之前，还请先预习以下十二点，应该会对您的快速上手有所帮助。

**01. 战场：**游戏的战场是封闭式的，杂兵会无限再生，而BOSS一开始就会出现，击破BOSS即可过关。战斗时限为30分钟，这个时限绰绰有余，因为如果超过10钟还不能解决BOSS，那方法肯定存在问题。

**02. 移动：**左摇杆为移动，讨伐者的移动为漂浮状态，可以贴着墙面垂直上下。

**03. 跳跃：**×键为跳跃，游戏一开始便有3段跳能力，能力加强后最多可连跳6次，按下左摇杆（L3）为快速垂直下降，可避免过度滞空而遭受攻击。

**04. 视角：**右摇杆为控制视角，R1键为锁定，按下右摇杆（R3）为取消锁定，游戏中千万不要乱用锁定，不然常会出现视角混乱的状态。

**05. 防御：**○键为防御，防御过多会造成防御崩坏，并出现长时间的硬直。敌人攻击到达瞬间进行即时防御则不会出现防御崩坏状态，而且还能吸收灵力值。部分招式重复即时防御则无法增加灵力值。

**06. 回避：**左摇杆方向与○键同时输入为回避动作，有无敌时间，而且还可做为快速移动和取消出招硬直来使用。回避的实用度非常高，一定要尽快掌握。

**07. 受身：**受敌人攻击而体势被破坏时，在适当时机按下×键可以受身。连点×键也可以，但输入时间越早成功率越高。

**08. 灵力值：**画面左上角的数值为灵力值，灵力值可通过杀敌、破坏BOSS部位、即时防御来增加，最大值为9999。

**09. 灵力消费：**按住L1键的操作用于消耗灵力值，L1+□为灵力轻攻击，L1+△为灵力重攻击，L1+×为灵力开放（以下称"爆气"），L1+○为身体修复。

**10. 身体修复：**游戏中没有体力值的设定，受到一定的攻击时身体的部位就会消失。先是右手，再是双脚，最后是肚子的一部分，这4个部位消失后再受到重击就会GAME OVER。身体修复每个部位要花400点灵力，但必须所有部位一起修，不能一个一个分开修。



**11. 连锁：**本作的连锁系统与众不同，并不是通常的在限定时间内连续杀敌，玩家要用灵力攻击击破杂兵，利用敌人炸开时产生的小冲击波干掉附近的敌人，从而产生新的冲击波，彼此传染形成连锁。

**12. 爆气：**爆气可分三个等级，以L1+×键按住时间的长短来决定。爆气后攻击力会大幅增加，也不容易被打出硬直，但灵力值会不断减少，再按一次L1+×键可关闭爆气状态。本作的基本战术就是用杂兵多打连锁赚取足够的灵力值，再以3级爆气将BOSS快速解决。



## 武器系统说明

讨伐者的武器"灰之外套"可以变换出6种形态，一开始只有魔弹和拳两种形态，击倒BOSS可以增加新的形态和能力，活用各种形态是本作的战斗魅力所在。另外，在使用拳和剑时，可以通过十字键切换武器而组合成武器切换连技，比如拳的□□□↑就有广泛的用途。武器切换连技可以在战斗中起到意想不到的效果。



**魔弹：**初期拥有的形态，以十字键的↑来切换，□键的普通射击威力低，需要使用的场合比较少。按一下△键会出现一个锁定框，锁定大量敌人后再按一次△键会一次发射大量追踪弹，用于打体较少、数量多的空中敌人较为实用。

**拳：**初期拥有的形态，以十字键的↓来切换，打倒巨像BOSS后可增加拳的连续技组合，另外还有豪快的百裂拳。拳的发生快，硬直小，便于中途收招防御和回避，实用度高。

**枪：**打倒地狱犬BOSS后取得，以十字键的→来切换。枪没有连续技设定，只有短距离和长距离突刺两种招式。长距突刺发动慢，不易控制；短距离突刺有多段判定，灵力消耗少，多用于杂兵战和一些特定场合。

**剑：**打倒狂王之后取得，以十字键的←来切换。由于出招实在太慢，而伤害输出也不是太理想，因此大剑没有想像中那么好用，如放在一些武器切换连技中使用还有一定的开发价值。

**盾：**打倒战车BOSS后取得，按○键可以增强防御效果，减小被破防的风险，即时防御时吸收的灵力值也会增加。

**翼：**打倒帝国团长后取得，在地面移动时按L3键发动，可进行高速移动，武器变为魔弹，撞击具有轻微的攻击力，但是因为只能在地面启动，所以实用度不高。与翼同时取得的6段跳能力则可以大大提升角色的滞空能力。











# S级0修理指南

本作的评价系统共有4项指标，过关时间、杀敌数、最大连锁数、部位被破坏数，各关卡的评定标准不同，但只要过关时间控制在5分钟以内、杀敌200人左右，达成20连锁，部位被破坏数量在4以下，就能确保取得S级评价。S级评价并不需要每项指标均为S，在取得SSAA或SSSB时，依然可以令关卡总评达到S级。了解了评价标准，就要以合理的战术保证各项指标能够取得高评价，战术不止一种，关卡攻略顺序也可以自由发挥，以下列出的是相对比较容易实现的方法。（注意！在没有特别说明的情况下，所有的招式都需要按住L1来发动灵力攻击）

## 被遗忘的图书馆
### ABANDONED LIBRARY

这一关的杂兵全是一击秒的，打高连锁不太容易，可以一上来用魔弹的锁定框套上一批，然后按住L1键发射灵力弹，如果能够一口气打出20连锁，那就OK了，不行的话可以重来。接下来以拳的□□□或□□□△集中打地狱犬BOSS，BOSS攻击还是比较犀利的，首次尝试就打它的话可能会被弄死好几次。玩家要尽量在其背面进行攻击，每次打出三连拳或四连拳后马上使用回避，闪到BOSS侧后方，再进行攻击。

将地狱犬的体力削减到一定程度，它就会挣脱索链的束缚，上窜下跳。玩家此时不必急于正掉BOSS，而是上上下下地搜索，见到杂兵就杀。在积累了四千点以上的灵力值时，杀敌数应该也够了。此后打开三级爆气，拉开架势与BOSS对攻吧，当然，还是要注意闪避和防御，以免部位被破坏得过多。



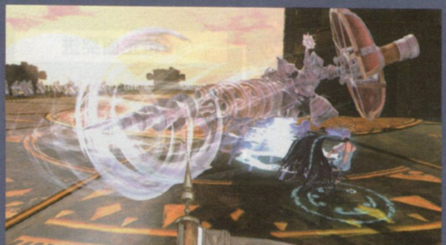
## 英雄凯旋广场
### TRIUMPHAL SQUARE

广场上的巨像可以说是游戏中最简单的BOSS。一开始以拳的□□□干掉位置靠前的杂兵以形成连锁，并绕与场地一路推过去，一圈下来可以打四五十连锁，没过多久灵力值就达到9999的上限了。此时先别急着干掉BOSS，用灵力魔弹大范围锁定空中的敌人，杀上几批，杀敌数就应该足够了。之后爆气，然后按R1键锁定BOSS，在三级爆气状态按住L1键和△键对着BOSS来回穿刺，BOSS的攻击手段奈何不了玩家，而它的体力会一块一块地往下掉，用不了几个回合，就能将其轻松击倒。

## 王都直掩空中战舰
### ESCORT OF QUEENDOM

战斗一开始并不需要与帝国团长周旋，而是从左前方跳下两层，在一条走廊上，有三个门会不断出杂兵，这里时间配合得好可以打出很高的连锁数，灵力值9999不在话下。在杀够200人后返回战舰的最上层，如果有大批杂兵集结可先清一下场，在BOSS的攻击间隙立即发动三级爆气。按R1锁定BOSS后用枪的普通突刺主攻，注意我们的目标并不完全是削减BOSS的体力，还要把他的盾牌彻底打碎，让第二阶段的战斗更轻松。

进入第二阶段后，BOSS会在天上飞，要想集中攻击就不那么容易了，BOSS贴地飞行时，可以用拳的魔弹乱射连续技（□□□十字键↑按住）打上一轮，杀伤力不俗。BOSS飞远后，紧随其后，直接展开射击战，在三级爆气状态下魔弹的威力还可以，如果灵力值有富余，还可以用灵力魔弹增加威力。团长的攻击动作比较慢，有足够的时间反应进行即时防御，连点防御键也是一种方法，总之可以赚取不少的灵力值，令爆气状态维持更长时间。



## 旧决战场大防壁
### FOUGHTEN FIELD

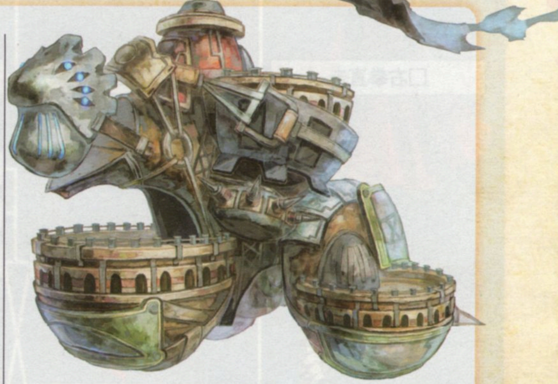
战车BOSS是比较难对付的一个BOSS，周边大量炮火会对玩家造成不小的干扰。战斗一开始可以找附近的一辆装甲车，用枪刺爆一辆，让灵力上升至一两千。之后以拳的□□□↑速杀装甲车，魔弹乱射的伤害输出十分理想，只是耗费灵力比较多，装甲车爆开时的冲击波范围比较大，灵力一次可以加一两千，所以还是有得赚。一般来说，在清理装甲车的过程中就可以自然打出20以上的连锁，当



灵力达到9999时，可再杀几批空中的敌人确保杀敌数。这个过程中要小心其他炮火的偷袭，可利用装甲车体挡住部分火力，在向BOSS发起攻击前，被破坏部位不超过一个为宜。

接下来要跳到战车最上层打开3级爆气，之后开始逐层拆除战车上的各部件，用枪的普通突刺就行了，灵力消耗少，强拆的效率也不低。推荐顺序是顶层平台与脖子处的装甲一起拆掉；之后移动至BOSS头部下方平台，同时攻击平台和一侧的钉刺装置；平台和装置都摧毁后跳到其中一个后腿位置的平台上，同时攻击平台和后腿；拆除后到另一侧后腿平台如法炮制，这样除了一个钉刺装置，BOSS身上的部件已经都脱落了，此时会出现动画进入第二阶段。

第二阶段的BOSS身上会出现防护罩，一般攻击无法对其造成伤害，不过3级爆气+灵力三连拳可以几秒钟就破除防护罩，方法是三连拳后按一下跳或防御迅速取消硬直，然后再三连拳再取消。如果此时尚有六千以上的灵力值，那么不必关闭爆气，直接冲向BOSS即可。如果觉得灵力有点少了，可以清几辆装甲车补充一下。打破防护罩之后，为避免被BOSS的“口



臭”弹开，可选择在BOSS的下颚处跳起用灵力三连拳反复攻击，玩家位置下降，打不到BOSS下颚时，就跳一次，反正此时有6段跳能力，足够撑到BOSS再次打开防护罩。一般来说，如果BOSS开两次防护罩还没能将其消灭，灵力值很可能耗尽，那么战术就不算完美实施。在BOSS下颚处准确的打击操作是本场战斗的关键，如没有把握，就不要锁定BOSS，视角一乱就会影响操作。

## 王宫最上层部
### FORBIDDEN FLOOR

本作中惟一的人形BOSS“狂王”有着令人绝望的实力，可以说是S级0修复挑战中最大的难点，就算按照以下的方法去做，还是有可能死得不明不白，玩家要有在她身上卡上几个小时的觉悟！

这一战因为敌人数量少，而且分散，所以连技数要求比其他关卡低些，打出接近20连锁的机会主要有两个，一个是战斗一开始由左手边前行，把几批士兵全部引到一起，然后制造连锁；另一个机会是在时间经过两分钟左右，场地中会出现数量比较多比较集中的火枪手，用他们来引发较高的连锁数。开始阶段并不需要和狂王展开近身肉搏，而是积极移动，与BOSS拉开距离，一边回避其攻击，一边顺路清理杂兵赚取灵力值，对自己的操作有信心的朋友还可以即时防御BOSS的攻击来增加灵力值，但建议还是一切以安全为前提，BOSS瞬移过来时一定要马上闪开，以免中投技。注意个头较大的长枪兵，他的直刺可以和狂王形成组合投技，一击破一个部位没商量。

在灵力值达到7000以上时，就锁定BOSS，在其攻击间隙爆气，以拳的□□□△进行近身攻击，需带灵力，这样可以打破BOSS的防护罩。一般打中两轮就要侧闪或防御，以免被BOSS反击。这个阶段打起来很快，几个来回之后，狂王就会进入第二阶段，而真正的恐怖才开始。狂王最可怕的招式是放出一个红色的追踪光球，光球在接触到玩家时就会炸开，没防住或避开的话会被击飞，如果撞到墙上，会造成双重伤害，一次打破两个部位，运气不好的话，中两下就玩儿完了，功亏一篑的情况时有发生。光球施放时动作很隐蔽，而且BOSS经常会连放两个，非常无耻。所以在进入第二阶段时，只被破坏一个部位或完好无损的情况最为理想，至少不会被BOSS秒杀。如果已经被破坏了两个以上的部位，那么打起来会相当艰难，因为狂王第二阶段会频繁瞬移，让玩家很难集中火力，只能用拳的□□□防御或闪避取消来摸奖，一点一点磨掉BOSS的体力，小小心被光球命中一两次是常有的事。若能够防住或闪过一两轮的光球，那就有较大的胜算了。总之每隔几秒就注意一下BOSS的动向，以免被光球偷袭。



## 终焉之断层
### THE EDGE OF END

巨大的最终BOSS同样有些恶心，但和狂王相比，运气成分要小不少，按照战术指南去做的话，会明显感到一步一步接近胜利，而不是像打狂王那样有点博概率的感觉。最终战场地中的飞行系敌人非常多，一开始还是以灵力魔弹大范围锁定，连锁、杀敌数、赚灵力值，一举三得，但最终BOSS不会在一旁“打酱油”，它会以各种攻击干扰玩家，但也是给玩家即时防御增加大量灵力值的机会。其中，左右两边的触手突刺比较容易掌握时机，在触手上的红光消失时按下防御键就差不多，可能按早了一些，但也会防住攻击，没有风险；有追踪效果的红色炸弹在听到一声长音效的最高音时按防御键即可，风险不大；尾部高举的断头台攻击威力很大，一下破一个部位，所以用直接防御或回避应付吧，不必冒这个险；连续的光束攻击威力也不小，虽然有连续即时防御的机会，但是同样不推荐这样做，回避为宜；巨大的即死弹只需提前防御，即时防御并不会增加灵力值。

就这样连射带防，把灵力值积攒到七八千的样子，就可以冲向BOSS了，记得把武器切换成拳。此时无法对BOSS造成伤害，需要先启动其身体周围的8个魔法阵，启动方法是将灵力注入魔法阵，最简捷的方法是在魔法阵中间跳起，按住L1键再按下左摇杆快速下降往地上砸一拳，这样就OK了。魔法阵是一高一低这样排列的，在魔法阵上时要注

意BOSS的回旋攻击，一击可破一两个部位，但如果能够即时防御，那就能吸引一两千的灵力值。开魔法阵的过程中还是要多注意防御，让部位破坏数在两个以下，才能为最终的胜利打下基础。

魔法阵全开后，玩家要打爆BOSS身上的白色瘤子才能令其露出核心，但打爆哪一个还是有讲究的。推荐玩家先跳到BOSS身后，选择后颈部中间的瘤子下手，招式就用拳的□□□↑魔弹乱射，输出高，而且还能清掉前来干扰的杂兵。核心打开后，直奔BOSS的嘴巴处，闪过或防御一次追踪炸弹后就三级爆气，不停以拳的□□□↑猛击核心，小杂兵的干扰基本可以无视，但过程中BOSS会再放两次追踪炸弹，最理想的是即时防御，这样不会被弹远，可多争取一些攻击BOSS的机会。理论上说，玩家可以在核心只打开一轮的情况下轰杀最终BOSS，但大部分情况是在其体力所剩无几时重新回到无敌状态。此时玩家应马上关闭爆气，然后与BOSS拉开距离。视角转换后，将正对着玩家的那个最近的瘤子打破，接下来就重复之前的步骤，将核心打爆就大功告成了。




# 奖杯攻略

本作的奖杯难度主要集中在全S与不修理通关上，必须对游戏系统有相当的认识，熟练掌握各项操作，而且除了战术的合理性之外，还有一些运气因素，因此取得全奖杯所需的时间因人而异。对动作游戏理解力较强的实力派，据说可以在5小时左右拿下100%，ACT基础良好的技术流花10小时应该也够了，普通玩家需反复尝试15到20小时，至于ACT苦手者花25小时以上也是有可能的。如果看到这里就放弃的话，那可能您就错过了一款出色的PSN佳作，或是错过了这款佳作最精华的部分。相应的，取得本作100%奖杯时的成就感也相当强烈，动作游戏的经验值也会提高不少。

| 奖杯总数 | 11 | 铜杯 | 6 | 银杯 | 4 | 金杯 | 1 | 白金 | 0 | 奖杯难度 | B |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

### 讨伐者 Punitive Soldier（铜杯）

**取得方法：** 击倒任意一关的BOSS

### ストーリークリア Story Completed（铜杯）

**取得方法：** 故事模式通关

### ノ-ガ-ド No Guard（铜杯）

**取得方法：** 完成任意一关不使用防御

**奖杯说明：** 打广场上的巨像BOSS比较容易实现，可以和只杀1人过关的奖杯一起拿。

### カウンタ-マスタ- Counter Master（铜杯）

**取得方法：** 完成游戏中所有的反击动作

**奖杯说明：** 反击动作是指在BOSS使用特定攻击时有一定几率会出现△+○同时按的提示，及时输入QTE指令后就会出现动画，破解BOSS的招式，终止其动作或令其产生硬直，但是并不会对BOSS造成HP上的伤害。使用反击动作需要有对应的武器，没有取得武器之前不会出现指令提示，具体参看右上方的表格。反击动作不需要在一遍游戏中完成，可通关后在自由模式中选关补完。



### ランキングデビュ- Debut in Our Ranking（铜杯）

**取得方法：** 第一次上传自己的成绩

**奖杯说明：** 上传成绩需要开启时间挑战和得分挑战模式。在故事模式通过5关之后会开启自由选关模式，全关卡通过的总时间在60分钟以内会开启时间挑战模式，全关卡评价达到B级以上开启得分挑战模式。之后就能在自由模式中按SELECT键切换普通、时间、得分三种游戏模式，随便打一关，上传自己的成绩就能取得奖杯。各位玩家也可以看看各关卡第一名的成绩，相当夸张！

### 10000キル Killed 10,000（铜杯）

**取得方法：** 消灭一万个敌人

**奖杯说明：** 一般来说，只要不是技术和运气太差，在完成其他奖杯时还没有杀够一万人呢。此时可以去广场或最终BOSS处刷杀敌数，利用魔弹的△键锁定大量空中的敌人，再一口气消灭，杀敌效率有保障。高手在广场上用5分钟就能杀敌2000多，因此完全不必为一万这个数字担心。

### 100チェイン 100 Chained（银杯）

**取得方法：** 达成100连锁

**奖杯说明：** 要达成100连锁，比较简单的方法有两种，一种是在最终BOSS处用加了灵力的锁定弹消灭大批出现的空中敌人，在挑战最终BOSS时有不少机会可以打出100以上的连锁数。还有一种相对稳定的方法，就是在空中战舰上，一开始从左前方跳下两层，这里会有三个口子一波一波地出杂兵，只要时间控制得好，将敌人分批消灭，维持连锁数，那么理论上可以实现无限连锁。高手在这一关5分钟内可打出五六百的最大连锁数。

| 关卡 | 必要能力 | BOSS对应的招式 |
|---|---|---|
| 被遗忘的图书馆 | － | 从天花板上回旋向下冲时（玩家在一楼） |
| 英雄凯旋广场 | 剑 | 右拳重击时 |
| 王都直掩空中战舰 | 枪 | 盾牌没有被破坏，机关枪开始射击时（需要输入两次指令） |
| 旧决战场大防壁 | 翼 | 玩家在战车正面，战车使出头部冲撞时 |
| 王宫最上层部 | 枪 | 狂王的剑伸长使出远距离抓投时 |
| 终焉の断层 | 全部 | 一共有4种，以拳头将BOSS的重拳打回，被BOSS握住时用枪刺穿巨手逃脱，用剑切开BOSS的触手，用盾挡下BOSS的即死弹，站在魔法阵上时容易出现QTE提示 |

### ノ-コンティニュ- No Restart（银杯）

**取得方法：** 不接关完成故事模式

**奖杯说明：** 可通过不断修理身体保持不死，死亡时就选第二项退出。此奖杯可以和全S级通关以及不修理通关一起完成，一周目时不必强求。

### オールSクリア All S Rank Completed（银杯）

**取得方法：** 所有关卡都达成S级完成故事模式

**奖杯说明：** 注意是故事模式全S，自由模式全S是不算的。因为故事模式的关卡不能重打，所以如果有失误，造成过关评价不是S的，请按PS键退出游戏，以免出现自动存档。此奖杯与不修理的金杯一起拿可以节省时间。

### 1キルクリア 1 Kill Cleared（银杯）

**取得方法：** 只击倒BOSS过任意一关

**奖杯说明：** 自由模式和接关不限，所以并不困难。比较容易实现1杀过关的BOSS是地狱犬或巨像。

### ノ-リペア No Repair（金杯）

**取得方法：** 不对身体进行修理完成故事模式

**奖杯说明：** 接关无效，也就是说所有关卡的部位损坏数都要控制在4以下。BOSS有些攻击甚至可以一次破坏两个部位，因此这个奖杯的难度对得起金杯的分量。需要注意的是，有玩家反应自己没有修理，但是通关评价画面只跳出了全S级的奖杯，没有取得这个奖杯，怀疑是游戏中不小心按了L1+○造成的。尽管我自己也出现过类似的误操作，只是在没有完成修理就把按键松开了，最终还是获得了奖杯，但是为保险起见，出现误操作时还是按PS键退出游戏，以免出现再重打一遍的"杯具"。




文 九兵卫　协力 胜负师　美编 木仙

| 苍翼默示录 连续变幻 | Arc System Works | 格斗 |
|---|---|---|
| Blazblue Continuum Shift | | 日版 |
| 2010年7月1日发售 | 1～2人 | 6800日元 |
| 无对应周边 | | 对应玩家年龄：12岁以上 |

PS3

奖杯总数 57（含DLC奖杯） 铜杯 48 银杯 5 金杯 3 白金 1 奖杯难度 A

# 超华丽2D格斗难度激增 连续变幻的奖杯新挑战

“《苍翼》系列”可算是《GGXX》精神上的续作，在其华丽的2D格斗风格传承与发扬上有进一步的突破。不仅是格斗游戏玩家，奖杯迷对于系列第一作应该也不陌生，尽管游戏的平衡性还不完善，但是只要有一点FTG基础，也可以在张弛有度的环境下较轻松地取得白金。而新作《连续变幻》的奖杯难度拔高了许多，尽管《PS3专辑》第10辑中有相关攻略，但对于奖杯说得还不够细致，因此特献上奖杯攻略，并将两个DLC角色使用心得进行补完，以助各位一臂之力。



## 智取变幻

《苍翼默示录 连续变幻》的奖杯难度较前作提高了几个台阶，其原因有两点，连技挑战模式的加入以及网战奖杯要求的等级很高，非常考验玩家的耐心与毅力。如果你并非BB高手，那么在力敌不成的情况下，还可以通过智取的方式来降低奖杯难度，比如购买DLC角色以及使用连发手柄战术，但总的来说还是十分耗时的，欲冲击白金的玩家要有心理准备。下文中所提到的奖杯拿法，除非有特殊说明，其余均为在ACRADE/VERSUS/SCORE ATTACK模式内取得，且1P限定，如果玩家事先准备了两只手柄，随时根据需要调整对局的场数，那么就可以事半功倍。另外，有部分内容需参照《PS3专辑》第10辑的攻略。




### 你是第一名 おまえがナンバ-1だ 白金

**取得条件：**获得除DLC以外的所有奖杯




### 干得很好 よく頑張りましたね 银杯

**取得条件：**ARCADE模式最高难度HELL通关

**奖杯说明：**可将局数设置为一盘制胜，中途不更换角色可无限续关，选人和打法推荐参看下一个奖杯。




### 没有输的理由 負ける要素はない！ 金杯

**取得条件：**SCORE ATTACK模式任意一名角色通关

**奖杯说明：**和前作一样，这个模式的难度非常高，而且不能接关，好在可以用2P乱入法来救急，相当于无限接关。推荐角色是新手操作模式的大壮Tager，按○键直接出威力巨大的一圈投，对手倒地后再按○键把他/她从地上抓起来，再用一圈投，电脑经常会傻傻地连续中招，通关压力直线下降。




### 很好的消遣 いい暇つぶしになったわ 铜杯

**取得条件：**ARCADE模式或SCORE ATTACK模式击倒UM版Hazama

**奖杯说明：**使用Jin、Hazama以外的角色正常通关或者在SCORE ATTACK模式奖杯挑战中即可完成。




### 为了你，我愿染成苍色 黒き者 铜杯

**取得条件：**ARCADE模式或SCORE ATTACK模式击倒UM版Ragna

**奖杯说明：**使用Jin、Hazama正常通关或者在SCORE ATTACK模式奖杯挑战中也可完成。




### 下一作我要开始认真 次回作から本気を出すわ 铜杯

**取得条件：**SCORE ATTACK模式击倒UM版Rachel

**奖杯说明：**SCORE ATTACK模式通关额外赠送的奖杯。对局中用发生快的招式紧逼NPC，不要与其拉开距离。




### Hello world！ Hello world！ 铜杯

**取得条件：**STORY模式看完回顾Previous以及序章Opening




### END OF FILE END OF FILE 铜杯

**取得条件：**STORY模式完成任意一名角色的普通结局




### 还会再继续一点点 もうちょっとだけ続くんじゃ 铜杯

**取得条件：**STORY模式解锁真结局(TRUE END)

**奖杯说明：**最简路线依次为——开启Ragna篇TRUE END、开启Noel篇TRUE END、开启Jin篇TRUE END、开启Rachel篇TRUE END、开启Tsubaki篇TRUE END、开启Hakumen篇TRUE END、开启Hazama篇TRUE END，这样即可解锁真结局。每个角色的路线达成TRUE END会看到COMPLETE字样，具体方法可参看《PS3专辑》Vol.10中的故事模式攻略。




### 下回…天照降临！ 次回…天照降臨！ 金杯

**取得条件：**STORY模式完成真结局(TRUE END)




### 初学者毕业！！ 脱・初心者！！ 铜杯

**取得条件：**TUTORIAL模式全项目完成

**奖杯说明：**只需达成全部初级课程、中级课程及上级课程的项目即可，各角色的战术指南完成与否则和奖杯无关。




### Con Boy！！！ コンボ-イ！！！ 银杯

**取得条件：**CHALLENGE模式完成100个以上的项目

**奖杯说明：**本作新增的连技挑战模式为白金难度加码，但和《街霸IV》的连击试练相比还是要简单不少的，因为玩家并不需要全部完成，15个角色每人10项，完成三分之二即可，中文版翻译成了150项，把人吓一跳。角色方面，初始角色14名，隐藏角色1名(μ-12)，而DLC角色已经有两名(Makoto和Valkenhayn)，最后一名DLC角色Platinum预定2010冬季推出，完成他们的连技也算入100名的总数，这样一来难度就又下降了，不必执着于一两条连技，虽说DLC的奖杯含量偏低，但可以降低白金难度，也算是值回票价了。感觉连技中最难的就是空中跳跃取消后还要推方向下出招的情况，要求操作快而准




TIPS 本文为了便于书写清晰，以数字代替方向键表示出招，对应关系为8、2、4、6分别为上下后前，1、3、7、9分别为后下、前下、后上、前上四个斜方向（具体参见数字小键盘）。jc代表跳跃取消。




还有一些连技快了反而连不上，要稍稍延迟，需要玩家多在实践中体会，而且因为一些角色操作上的特殊性，比如 Carl 控制姐姐时要 D 键在特定时机放开才能形成连技，手柄不易操作是一方面，其中的机妙之处也很难用语言准确描述，对于自己实在不擅长的角色，可适当完成几条后果断放弃，以节省时间。以下是个人完成此奖杯时各角色的连技完成情况，以供各位参考。其中没有打 μ-12 和狼人，如果 μ-12 可以完成 7 条则不需要下载 DLC 角色，如果 DLC 角色都购买，那么就还有十几条连技的余地可以利用，被《街霸Ⅳ》连技挑战折磨过的朋友不必太过担心。

| Ragna | 8 | Jin | 8 | Rachel | 6 |
|---|---|---|---|---|---|
| Carl | 3 | Arakune | 5 | Bang | 7 |
| Hakumen | 7 | Tsubaku | 8 | Hazama | 9 |
| Λ-11 | 6 | Tager | 10 | Litchi | 5 |
| Taokaka | 4 | Noel | 7 | Makoto | 7 |

### 剩下的交给你了 あとは頼みマスター 铜杯

**取得条件:** LEGION 模式 Easy 难度通关
**奖杯说明:** 初心者难度的敌方军团数量为 9，全灭后通关。

### 真正的地狱才正要开始…。 本当の地獄はここからだ…。 铜杯

**取得条件:** LEGION 模式 Normal 难度通关
**奖杯说明:** 普通难度的敌方军团数量为 16，全灭后通关。

### 什…么…!? なん…だと…!? 银杯

**取得条件:** LEGION 模式 Hard 难度通关
**奖杯说明:** 高手难度的敌方军团数量为 23，全灭后通关。军团模式打高难度不能解低难度的奖杯，所以一定要通关三遍才行。战术方面，在前期就以最短路线靠近实力较强的军团，以免对手等级上升过快，把容易的军团留在后面解决，而且该模式可以使用 S/L 大法，损失大了就读档。新手操作模式的 Tager 在此模式中又可以横冲直撞，可以选他做为主打角色，在选择加入我方的角色时，一些大威力大判定的 UM 角色也可以善加利用。

### 一人默默地做事 1人でむくむくとやっていた 铜杯

**取得条件:** TRAINING 模式连续练习 1 小时以上
**奖杯说明:** 有点 X 疼的奖杯。不少玩家发现在练习模式里等了一个多小时，但奖杯并没有跳出，原因是玩家不能原地不动，打不中对手的原地出招也不行，这一个小时需要积极进攻。

### 真正的我，出道了 本当の私、デビュ-☆ 铜杯

**取得条件:** PLAYER MATCH 模式获得首次胜利

### 无法停止无法阻止 やめられないとまらない 铜杯

**取得条件:** PLAYER MATCH 模式累计战斗 100 场以上
**奖杯说明:** 胜负不论，可将局数设置为一局制胜。

### 我没有劲敌 お供にはビ-ルとつまみ 铜杯

**取得条件:** PLAYER MATCH 模式观战 10 次以上
**奖杯说明:** 三四个朋友一起玩时可以很快完成观战 10 次，一个人搜房间的话要看运气。

### 决战、第十三阶层都市 决战、第十三阶层都市 铜杯

**取得条件:** 在网络对战中与所有角色交手
**奖杯说明:** 所有角色指的是初期的 14 名可用角色，不包括 DLC 角色以及隐藏角色 μ-12。由于有些角色在玩家中比较冷门，好不容易碰上了还有掉线的可能。如果实在碰不上，可以找个朋友在 PLAYER MATCH 中帮忙。

### 名为胜利的美酒 胜利という名の美酒 铜杯

**取得条件:** RANKED MATCH 模式获得首次胜利

### 我感觉越来越兴奋了!! 強敵（とも）を求めて 银杯

**取得条件:** RANKED MATCH 模式累计战斗 100 场以上
**奖杯说明:** 达成该奖杯没有捷径，但只与场次有关而不计胜负。如果网络环境一般，那这个奖杯可能会花去玩家不少的时间，主要是本作的网战稳定性和前作相比大为下降，死机和假死状态频频发生，比如一直搜不到人且无法退回上一级菜单，选人画面时时间倒数完毕却无法开始比赛，只能自己退出游戏或等对手退出。建议玩家使用街机等待功能，边打街机模式边搜人，全角色街机模式通关后，再用练习等待功能，这样可以节省时间，并减少假死状态的可能性。如果连续 15 分钟没有搜到一个人，那么最好换个时间段再来。

### 敬请期待XXX老师的下回作 〇〇先生の次回作にご期待下さい 金杯

**取得条件:** GALLERY 模式收集所有内容
**奖杯说明:** 除了全路线 STORY 模式完成 100%（三结局），全角色 ACRADE 模式完成，本作中还有以下插画取得方法比较特殊，建议后期再达成该奖杯。另外，TIPS1 的"教えて! ライチ先生"全部八话只要全部依次看完即可解锁。TIPS2 的"教えて! ライチ先生"共五话，第二话需要看完第一话且 Bang 篇与 Carl 篇的达成率在 50% 以上；第三话需要看完第二话且达成 Jin 篇的 TRUE END；第四话需要看完第三话且达成 Ragna 篇与 Taokaka 篇的 TRUE END；第五话需要看完第四话且达成 Tsubaki 篇的 GAG END（搞笑结局）。正确完成 TIPS2 第一话以及第五话中最后的问答，关系到两张插画的取得，答错了也不要紧，玩家可用快进再答一次。

| 特殊插画主题 | 出现条件 |
|---|---|
| ミュー | CHALLENGE 模式达成率 20% |
| レイチェル&ラグナ | CHALLENGE 模式达成率 20% |
| テルミ | CHALLENGE 模式达成率 50% |
| ノエル&ツバキ | CHALLENGE 模式达成率 50% |
| ハザマ | 达成奖杯"いい暇つぶしになったわ" |
| ラグナ | 达成奖杯"黒き者" |
| レイチェル | 达成奖杯"次回作から本気を出すわ" |
| ハザマ&テルミ&ラグナ | 达成奖杯"脱・初心者!!" |
| ラグナ&ジン&ノエル | 达成奖杯"八方美人" |
| ライチ | 达成奖杯"苍に染まるまで~" |
| ココノエ&ティガー | 达成奖杯"ヘヴィだぜ!!" |
| ライチ | 达成奖杯"惊きの白さ" |
| マコト&ノエル&ツバキ | 达成奖杯"俺の側に近づくなぁぁぁ!" |
| ジン | 达成奖杯"俺の側に近づくなぁぁぁ!" |
| ニュー&タオカカ | 达成奖杯"BREAKERS!" |

| 特殊插画主题 | 出现条件 |
|---|---|
| ノエル | 达成奖杯"トリガーハッピー" |
| タオカカ | 达成奖杯"ねこ☆ぱーんち" |
| アラクネ | 达成奖杯"怒首领虫" |
| アラクネ | 达成奖杯"怒首领虫" |
| アラクネ虫 | 达成奖杯"怒首领虫" |
| バング | 达成奖杯"THE・褌祭" |
| ハクメン | 达成奖杯"※ただしハクメンに限る" |
| ミュー | 达成奖杯"さあ、ムラクモの覚醒だ!!" |
| ツバキ | 累计游戏时间 20 分钟以上 |
| レイチェル | 累计游戏时间 40 分钟以上 |
| レイチェル&ノエル | 累计游戏时间 60 分钟以上 |
| カルル | 累计游戏时间 80 分钟以上 |
| ノエル | 累计游戏时间 100 分钟以上 |
| ティガー&ココノエ | 累计游戏时间 120 分钟以上 |
| タオカカ | 累计游戏时间 140 分钟以上 |
| タオカカ | 累计游戏时间 160 分钟以上 |
| ツバキ | 累计游戏时间 180 分钟以上 |
| ラグナ&ジン | 累计游戏时间 200 分钟以上 |
| ライチ | 累计游戏时间 220 分钟以上 |

### 偶尔看看是还不错 たまには见るのも悪くない 铜杯

**取得条件:** REPLAY THEATER 模式播放录像 20 次以上
**奖杯说明:** 在 RANK 排名中获取其他玩家的资料，可以保存对方近期对战录像，任意网战模式每场对局结束后也可选择保存录像。对战录像需要在 REPLAY THEATER 模式播放 20 次，不必全部看完，开局后即退出也算。自己对战时存的影像也算。

### 老师，我想玩格斗游戏 先生、格ゲ-がしたいです。 铜杯

**取得条件:** NETWORK 模式 D-Code 等级达到 25








### 再更热血一点啊！
### もっと熱くなれよ！


银杯

**取得条件**:NETWORK 模式 D-Code 等级达到 50

**奖杯说明**:网战模式达到 50 级总共需要 5840 万点经验值，什么概念呢？当你打到 42 级时，你才拿了不到目标一半的经验值，最后的 8 级提升起来会非常艰难。在玩家赛中取得的经验仅为排名战的 20%，但排名赛的网络又实在不给力，打完 100 场就已经欲仙欲死了，因此对于想冲白金，又缺少技术与时间玩家来说，"刷"还是最佳的解决途径。一般来说，如果胜率保持在 50% 左右，那么打完 100 场排名赛的等级应该是 30 多级，我们也建议玩家打完 100 场排名赛之后再开始刷，这样效率会高不少。刷的话需要两张盘两台机，选玩家赛，设置二人房间 1 局制并邀请好友加入即可，虽然玩家赛的经验值少，但一局 10 来秒，可确保胜利，可连续对战，不必搜对手，掉线率相对较低，如果两台机能放在一起刷，那通常有满格信号，稳定性更佳，总体来说效率要大大高于排名赛。不过手动刷的话还是非常吃力的，强烈建议使用连发手柄，要有"按一下键松开也能一直连发"的功能，国内品牌的话北通的有线连发手柄就不错，性价比高，不选用无线手柄的原因是挂机刷需要不间断的电源供应，无线版还要多占用一个 USB 接口。有了连发手柄，还要有合适的方法。开始刷分前要把键位重新设一下，让○键为成 D；开始刷玩家赛时，等级高的一方选双枪女 Noel，等级低的一方选萝莉 Rachel，设定好○键一直连发之后就 OK 了。解释一下原理，Noel 的原地 D 攻击令对手弹开的距离比较近，不会将人击倒，威力也还可以，而 Rachel 的 D 是吹风，没有攻击力，会把自己往前推，送上门给 Noel 打；战斗结束后因为○键连打，且选人位置不变，所以可以将此状态一直延续下去。此法 16 秒一局，连读盘时间大概 45 秒左右，全自动无须看管，只要每隔一两个小时来看看有没有掉线就行了。当原先等级低的一方高出另一方两三级后，两人就互换角色，如此反复即可。我们来算一下，如果对手是 50 级的话，在玩家赛中以这种方法每局能拿 7 万多经验值，从 1 级刷起，5840 万也用不了 800 局，10 小时就能搞定，和《KOF XII》的 1400 局相比还是要轻松不少的。只是这种情况一般都是两个朋友互刷，时间自然要多花一倍。






■相互对刷时的场面。



### 八面玲珑
### 八方美人


铜杯

**取得条件**:使用过所有的角色

**奖杯说明**:用过初期的 14 名角色即可，不包括 DLC 角色以及隐藏角色 μ-12。



### 染成苍的颜色
### 蒼に染まるまで～


铜杯

**取得条件**:以一击必杀(AH 技)赢得胜利

**奖杯说明**:AH 技(角色出招表最后一招)的发动条件为决胜局，消耗 100% 的 HG 槽且对手的体力槽在 30% 以下。



### Finish Him！
### フィニッシュヒム！


铜杯

**取得条件**:全部角色以一击必杀(AH 技)赢得胜利

**奖杯说明**:所有角色指的是初期的 14 名可用角色，不包括 DLC 角色以及隐藏角色 μ-12。将局数设置为一局制胜，使用 BEGINNER 操作模式可以不用搓招而按下△+○键直接发动 AH 技，组合键指令需要在硬直中开始输入。选对战模式由 1P 完成 AH 技会比较方便。



### 有够High的！！
### ヘヴィだぜ！！


铜杯

**取得条件**:成功崩防

**奖杯说明**:连续使用具有破防属性的招式攻击防御中的对手，将其体力槽下方的 GP 槽全部打完便会发生崩防，对战模式中比较容易实现。每个角色的破防招式有很多，具体可参见《PS3 专辑》Vol.10 的系统介绍。



### 惊人的白
### 驚きの白さ


铜杯

**取得条件**:1 回合内成功直防累计 20 次以上

**奖杯说明**:在受到攻击的瞬间按下后方向防御就会发生直防，成功时角色周围会出现白光。建议在对战模式中，2P 连点 A 攻击，1P 防御时根据节奏连点后方向即可。



### 不能原谅你的天真
### 甘えた抜けは通さない


铜杯

**取得条件**:拆投失败累计 30 次以上

**奖杯说明**:推荐 1P 选 Rachel，2P 选 Tager，1P 不断点拔，然后 2P 在她的抓拔范围外投她，因为 Tager 的投判定距离长，所以只要拉开一点点距离就能投到。画面中出现 Throw Reject Miss 字样则表示成功。



### 不要靠近我啊啊啊！
### 俺の側に近づくなぁぁぁ！


铜杯

**取得条件**:1 回合内拆投 5 次以上

**奖杯说明**:B+C 攻击为普通投，被对方抓投的瞬间输入 B+C 指令即可拆投，双手柄对战模式配合即可。



### BREAKERS！
### BREAKERS！


铜杯

**取得条件**:金色爆气攻击后给予对手最后一击

**奖杯说明**:非防御或后仰硬直状态下，同时按下 A+B+C+D 发动的就是金色爆气。将对手体力削减至最低，在版边以免对手被吹飞，爆气后接任意攻击打完最后的体力即可。



### Fatality
### フェイタリティ


铜杯

**取得条件**:Fatal Counter 累计使用 30 次以上

**奖杯说明**:使用具有 FC 性能的招式打中出招硬直中的对手，画面出现 Fatal Counter 的字样则算成功，同时有语音提示，比如 RAGNA 的蹲 C，双手柄配合更加容易。

各角色 FC 对应技能

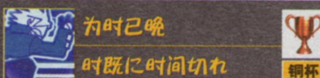
| 角色 | 招式 |
| --- | --- |
| Ragna | 2C |
| Jin | 2C |
|  | 虚空刃 雪风 |
| Noel | 4D |
|  | J4D |
| Rachel | 5B |
|  | J2C (Lv3) |
| Taokaka | 2C |
| Tager | 2C |





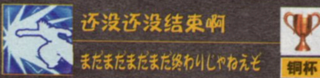
各角色 FC 对应技能

| 角色 | 招式 |
|---|---|
| Litchi | 6A（持棒） |
| | 5B（棒设置） |
| Arakune | 5C |
| | 2C |
| | JC |
| Bang | 3C |
| | 双掌打・金刚戟 |
| | 双掌打・天刚戟 |
| Carl | 2C |
| | JB |
| Hakumen | 6C（最大蓄力） |
| | 火萤 |
| | 虚空阵 雪风 |
| Λ-11 | クレセントセイバー |
| | カラミティソード |
| Tsubaki | 6C |
| Hazama | 牙升脚（蓄力） |
| | 蛇翼崩天刃 |
| μ-12 | 6C |
| | フルツルギ |

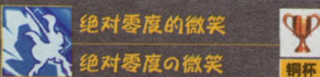


**为时已晚**
**時既に時間切れ**
**铜杯**
**取得条件:**消极状态 20 秒以上的时间未受到攻击，拖延时间结束后胜利
**奖杯说明:**对战模式 1P 将 2P 打掉一些体力，然后不停后退进入消极状态，再把时间拖完即可。

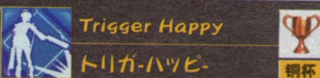
**还没还没结束啊**
**まだまだまだまだ終わりじゃねえぞ**
**铜杯**
**取得条件:**操作 Ragna 在 1 回合内对倒地的对手使用 22C 将其捡起 3 次以上



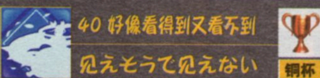
**绝对零度的微笑**
**絶対零度の微笑**
**铜杯**
**取得条件:**操作 Jin 在 1 回合内让对手冻结 10 次以上



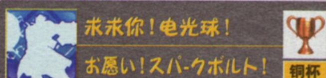
**Trigger Happy**
**トリガーハッピー**
**铜杯**
**取得条件:**操作 Noel 在 1 回合内对倒地的对手使用 22B 或者 22C 打出 10HIT 以上



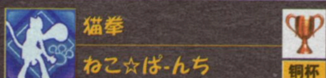
**40 好像看得到又看不到**
**見えそうで見えない**
**铜杯**
**取得条件:**操作 Rachel 在 1 回合内用 6C 打出 30HIT 以上



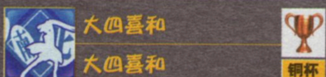
**奖杯说明:**配合 D 的向前方向吹风可以很快完成，累计有 30HIT 即可，不需要是连击。



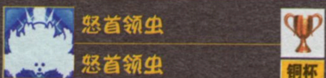
**求求你！电光球！**
**お願い！スパークボルト！**
**铜杯**
**取得条件:**操作 Tager 在 1 回合内使用 41236D 共 5 次以上
**奖杯说明:**用 421B 将电磁炮快速蓄满，如 2P 如果体力不高可手动防御。



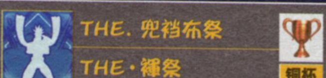
**猫拳**
**ねこ☆ぱーんち**
**铜杯**
**取得条件:**操作 Taokaka 在 1 回合内用挑衅命中对手 5 次以上



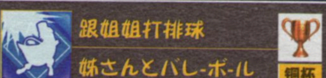
**大四喜和**
**大四喜和**
**铜杯**
**取得条件:**操作 Lichi 在 1 回合内使用 41236D（棒设置中）命中对手 4 次以上



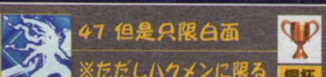
**怒首领虫**
**怒首領虫**
**铜杯**
**取得条件:**操作 Arakune 打出 70HIT 以上的连技
**奖杯说明:**推荐连技为投技 >236236C >236236C（需要 100% 的 HG 槽）。



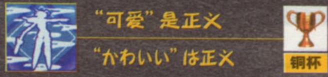
**THE. 兜裆布祭**
**THE・褌祭**
**铜杯**
**取得条件:**操作 Bang 累计发动一击必杀（AH 技）3 次以上
**奖杯说明:**推荐使用 BEGINNER 操作模式，注意该 AH 技需要在空中发动并命中对手。



**跟姐姐打排球**
**姉さんとバレーボール**
**铜杯**
**取得条件:**操作 Carl 令对手浮空 7 秒以上
**奖杯说明:**推荐连技为 623D>632146C >632146C>623D(需要 100% 的 HG 槽)。

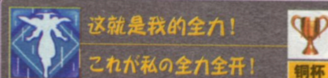


**47 但是只限白面**
**※ただしハクメンに限る**
**铜杯**
**取得条件:**操作 Hakumen 打出伤害值 10000 以上的连技
**奖杯说明:**推荐连技为版边 214214B 进入"梦幻"状态(消耗 8 个勾玉) >632146C 蓄满 >41236C>214B>214B>41236C。

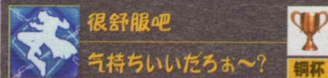


**"可爱"是正义**
**"かわいい"は正义**
**铜杯**
**取得条件:**操作 Λ-11 打出 50HIT 以上的连段
**奖杯说明:**推荐连技为对手在版边，自己站在画面五分之二处，236D>236236D>稍前 6C>236236D>6C。

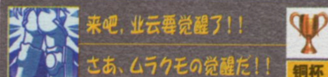




**这就是我的全力！**
**これが私の全力全开！**
**铜杯**
**取得条件:**操作 Tsubaki 在连击中使出所有 D 键必杀技
**奖杯说明:**推荐连技为 214214D>623D>空中 236D>空中 214D>22D>214D>236D。

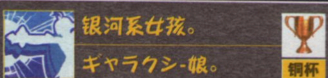


**很舒服吧**
**気持ちいいだろぉ～?**
**铜杯**
**取得条件:**操作 Hazama 令对手浮空 7 秒以上
**奖杯说明:**使用一击必杀(AH 技)即可。

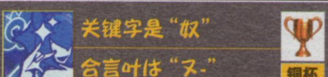


**来吧，业云哥觉醒了！！**
**さあ、ムラクモの覚醒だ！！**
**铜杯**
**取得条件:**解锁并使用 μ-12
**奖杯说明:**完成故事模式 TRUN END 篇可解锁 μ-12。

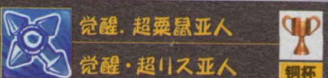
## DLC奖杯



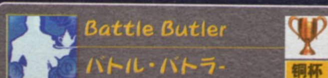
**银河系女孩。**
**ギャラクシー娘。**
**铜杯**
**取得条件:**使用 Makoto 打出 5000 以上伤害的连技
**奖杯说明:**最简单的方法为使用 AH 技一击必杀即可获得该奖杯。



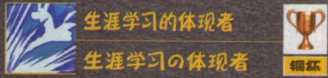
**关键字是"奴"**
**合言叶は"ヌ-"**
**铜杯**
**取得条件:**Makoto 在挑战模式完成 7 条以上的连技
**奖杯说明:**松鼠的连技关键点在于 D 键蓄力松开时机的把握，很多连技必须是 3 级蓄力时才能成立，需要一定的手感，但因为完成连技对 100 条连技的奖杯有帮助，因此可尽力取得此奖杯。



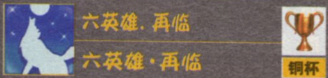
**觉醒，超栗鼠亚人**
**覚醒・超リス亚人**
**铜杯**
**取得条件:**使用 UM 版 Makoto
**奖杯说明:**DLC 追加角色都是直接包含 UM 版的，随便使用一次即可，相当于白送的奖杯。



**Battle Butler**
**バトル・バトラー**
**铜杯**
**取得条件:**使用 Valkenhayn 打出 5000 以上伤害的连段
**奖杯说明:**最简单的方法为使用 AH 技一击必杀即可获得该奖杯。推荐连技为 3C>2C>6B>2C>C> 空中取消 >JB> 空中取消 >JB>JC>236236C，伤害值 5002，版边限定且需要 50%HG 槽。



**生涯学习的体现者**
**生涯学習の体現者**
**铜杯**
**取得条件:**Valkenhayn 挑战模式完成 7 条以上的连段
**奖杯说明:**狼人的连技关键在于对变身的控制，相当暴血，网战中遇到狼人时要小心行事。



**六英雄，再临**
**六英雄・再临**
**铜杯**
**取得条件:**使用 UM 版 Valkenhayn



## DLC 角色心得研究




| 上手难度 | 简单 | 实力排名 | A～S |
| --- | --- | --- | --- |

### 技能分析

**5A**：距离短发生快的点拳。
**2A**：快速蹲姿拳，可连打。
**6A**：向上挥拳，对空技。
**JA**：空中点拳。
**5B**：向前方挥出直拳。
**2B**：下段攻击，可将躺在地上的对手打起来。
**6B**：发生速度不错的中段攻击。
**JB**：跳踢攻击，多用于连段或空对空。
**5C**：距离极短的拳击，命中后再次输入 5C 可派生第二 Hit。
**2C**：下段攻击，FC 效果，被防后破绽大。
**6C**：拥有将对手击飞效果的直拳。
**3C**：在地面滑行并进行攻击，滑行过程中身位极低，可躲开很多招。
**JC**：在空中对前斜下方向挥拳，不管是否命中只要再次输入 JC 都可派生第二 Hit。
**J2C**：用尾巴攻击地面的对手，发生慢，尾巴部分判定强。
**5D**：直拳，LV3 可将对手击飞滑地，空中无法防御。
**2D**：将对手击到空中，空中无法防御。
**JD**：多用于连段的空中蓄力拳。
**623C（空中可用）**：升龙攻击，发动时可长按 D 进行派生攻击。
**236A**：正前方出现气弹，发动时可长按 D 进行派生攻击。
**46**：当身技，成功后可长按 D 进行派生攻击。
214A or B or C：变出 2 个分身并向前突进，发动 A 版时本体会出现在地面，B 版本体在低空位置，C 版本体在高空




**214A 中派生 A or B or C**：A 为紧急刹车，B 可瞬间移动到对手身后，C 为空中无法防御的重拳攻击，C 版命中后还可以继续进行 A（中段）、B（下段）、C（上段）的派生。
**214A 发动时或 214A 派生 C 后输入 D**：向后退一步然后直拳攻击。
**214B or C 中派生 D**：跃起向地面进行强力一击，FC 效果。
**632146D（消耗 50% 能量）**：向前方使用冲击波，LV 越高距离和威力越优秀。
**236236D（消耗 50% 能量）**：3Hit 必杀，后面两 Hit 需要在第一 Hit 命中后按下 D 键派生。
**2141236C（消耗 100% 能量）**：突进型一击必杀。

### 人物点评

新增加的 DLC 角色 Makoto，拥有着各种判定强大的技能，机动性优秀，火力亦高的惊人，惟一的缺点就是基本攻击的距离稍短。Makoto 的连段的难度不高，操作也十分简单，是一名容易上手的强力角色。

### 立回思路

Makoto 的搬运能力和近距离压制能力都非常优秀，一套连段直接将对手送到版边，然后利用丰富的压制多择继续进攻。

和对手处于远距离时除了飞行道具外，能做的事不多，中距离也没有什么优秀的牵制技，面对 Jin 或是 Ragna 等人的话这个位置可以说是非常不利的，要想办法接近。中距离除了普通移动外偶尔也可以尝试利用 3C 来接近对手。近距离就是发挥 Makoto 实力的最佳位置，基本 GC 配合飞道或是 214 分身进行压制，压制中利用 2B、6B、2C 进行多择，当中 2C 破绽较大，如果没有能量 RC 的话要慎重使用。

地对空可以使用性能优秀的 6A，或是发生速度快的 JA。空对地用 J2C，不仅尾部判定强，还可以用来骗对空时间差。

### 蓄力攻击

Makoto 的所有 D 系攻击都可以通过长按 D 键，进行蓄力。蓄力时能量槽上方会出现一个蓄力槽，此槽共分为三个等级，当槽增长至某个等级时松开 D 键，Makoto 就会立刻使出相应级别的攻击。即使是相同的技能，根据蓄力等级的不同，攻击的防御槽削减能力、受创硬直都会有区别，下面列出的连段中除了有特别注明的，大多数 D 系攻击均为 LV3。

### 基本连段

5B>5CC>6BC>214A>214A 派生 C>C 连按

5B>5CC>6BC>5D

2C>2D>5CC>JB（jc）>JB>623C>D 派生

5B>5CC>6BC>214A>214A 派生 C>C 连按>RC>2D>Dash5CC>JB（jc）>JB>623C>D 派生

5B>5CC>6BC>5D(Lv2)>RC>2C>2D>Dash5CC>JB（jc）>JD>Dash5CC>JB（jc）>JB>623C>D 派生

5B>5CC>6BC>5D>2C>2D>JD>5CC>JB(jc)>JB>623C>D 派生 （版边）

6A>2D>5CC>JB（jc）>JB>623C>D 派生

6A>2D>5CC>JB（jc）>JD>5D>5CC>JB（jc）>JB>623C>D 派生 （版边）



6 投>214A>214A 派生 C>派生 D>2D>Dash5CC>JB（jc）>JB>623C>D 派生

空投>2B>6A>JB（jc）>JB>623C>D 派生

6 投>214A>214A 派生 C>派生 D>2D>JD>Dash5D>Dash5CC>JB（jc）>JB>623C>D 派生 （版边）

6 投>5CC>JB（jc）>JD>5D>2C>2D>5CC>JB（jc）>JB>623C>D 派生(版边)

6 投>6A>5D>2C>2D>JD>214C>派生 D>214B>派生 D>236A>派生 D>6A>JB（jc）>JB>623C>D 派生 （版边）

空投>2B>6A>2D>JD>5D>5CC>JB（jc）>JB>623C>D 派生 （版边）

5B>5CC>6BC>2D(Lv2)>RC>214C>派生 D>214B>派生 D>Dash2C>2D>立 D>Dash5CC>hjc>JC>JB（jc）>JD>Dash5B>6A>JB（jc）>JB>623C>D 派生

6BC>2D(Lv2)>RC>214C>派生 D>214B>派生 D>Dash2C>2D>立 D>Dash5CC>hjc>JC>JB（jc）>JD>Dash5B>6A>JB（jc）>JB>623C>D 派生

623C>RC>214C>派生 D>214B>派生 D>Dash2C>2D>立 D>Dash5CC>hjc>JC>JB（jc）>JD>Dash5B>6A>JB（jc）>JB>623C>D 派生

2C>2D>Dash236A>派生 D>214C>派生 D>5CC>JB>JD>5D>5B>6A>JB（jc）>JB>623C>D 派生

2B>5CC>6B>5D>2D>JD>214B>派生 D>214C>派生 D>236A>派生 D>6A>JB（jc）>JB>623C>D 派生 （版边）

6BC>5D>Dash2C>2D>JD>214B>派生 D>214C>派生 D>236A>派生 D>6A>JB（jc）>JB>623C>D 派生(版边)

2C>2D>JD>214B>派生 D>214C>派生 D>5D>2C>2D[Lv1]>5CC>2D[Lv1]>5CC>JB（jc）>JB>623C>D 派生(版边)

3C>2C>2D>JD>214B>派生 D>214C>派生 D>5D>2C>2D[Lv1]>5CC>JB（jc）>JB>623C>D 派生(版边)

623C>RC>2C>2D>JD>5D>Dash2C>214A>派生 A>5B>6A>JB(jc)>JB>623C>D 派生(版边)





# Valkenhayn

| 上手难度 | 偏难 | 实力排名 | S |
|---|---|---|---|

## 技能分析




**5A**：打点高的点拳。
**2A**：蹲姿点拳，可用于压制和插动。
**6A**：上半身无敌技。
**JA**：往前斜下攻击的手刀。
**5B**：距离长发生速度快，优秀牵制技。
**2B**：下段攻击。
**6B**：二段攻击，第二 Hit 有将对手拉近的效果。
**JB**：横向判定长，可用于打逆向。
**5C**：发生速度一般，距离相当远的踢腿。
**2C**：优秀的对空技能。
**6C**：发生较慢，被防后能削减对手一颗防御槽的中段攻击。
**3C**：下段攻击，可将对手放倒。
**JC**：对下方拥有很强判定的一腿。
**兽化 5A**：下段攻击。
**兽化 5B**：可将对手浮空，也可用于对空。
**兽化 JA**：多用于连段的撕咬攻击。
**兽化 JB**：全身回转攻击对手。
**236A**：突进攻击。
**236B**：突进下段攻击，再输入一次可进行派生。
**236C**：发生速度非常快的突进中段攻击，空中无法普通防御。
**J214B**：将对手往前斜上方踢去。
**兽化方向键 C**：进行各种轨道的高速移动。
**兽化 236A or B**：冲撞攻击
**兽化 J214A or B**：空中往斜方向冲撞
**兽化 236D**：指令投。
**632146D（消耗 50% 能量）**：多 Hit 乱舞必杀。
**空中 236236C（消耗 50% 能量）**：朝前斜下方进行高速突击。
**214214C（消耗 100% 能量）**：一击必杀。
**各种 D**：兽化／变回人型。

## 人物点评

游戏试玩出了之后，某位玩家写了一份 Valkenhayn 的试玩报告，招式的评价是：赖、很赖、非常赖……

目前 Valkenhayn 的火力低有 5000，高则 7、8000，连段易带入且能量槽回收率高，基本摸到对手两次就差不多了。另外 Valkenhayn 还拥有变身为狼的能力，狼型状态的优秀机动力使得这个角色在立回起攻上有着非常丰富的选择。不过 Valkenhayn 操作起来并不容易，要完全发挥他的实力需要下一番功夫练习。



## 立回思路

Valkenhayn 的中距离牵制、突进能力优秀，人型状态下在中距离使用 5B、5C 进行牵制，接触到对手后再用 236A、236C 等突进攻击。在近距离的状态下，发生速度超快的下段 3C 和中段 236C 对对手而言是非常可怕的二择，不管择中哪个都有相当的回报，236C 就算被对手防住也可以立刻变身成狼型逃走。

面对擅长远距离战斗的对手，人类形态的话不太容易靠近，可以选择变成狼进行高速突进。

Valkenhayn 的地对空以 2C 为主，攻击范围大，即使被防住也可以继续派生 6B 进行压制，获得有利的局面。空对地的主力技是 JC，对下方判定大。

## 变身

Valkenhayn 的能量槽上方有一条专属于他的变身槽，当玩家按下下方向键 +D 让其进入狼型状态后，该槽就会慢慢减少，再次按下 D 键解除状态后变身槽就会很快回复。如果在狼型状态下将槽耗尽的话，变身槽会被封印一段时间，解封后才能再次进行变身。

进入狼型状态后 Valkenhayn 的所有攻击方式都会改变，并且机动性大幅强化，不过玩家需要注意一点，在这个状态下 Valkenhayn 无法进行防御。



## 基本连段



5D>5C>JB>5B>236B>236B>5D>JB(jc)>JB>JC>236236C

5B>5C>632146D

5B>3C>2B>5C(jc)>JB(jc)>JB>JC

5B>5C>236A>(rc)>2C>6B>3C>>2B>C(jc)>JB(jc)>JB>JC

5B>2C>236C>(9D)>JA×3>J236B>J236A>(5C)>JA>JB>J214A

5B>5C>236A>(rc)>2C>6B>5B>5C>236C>(9D)>JA×3>J236B>(5C)>(解除)>JB>J214B>(9D)>(解除)>JB(jc)>JB>JC

5B>3C>>2B>5C(jc)>JB>J214B>(9D)>JA×3>J236B>(5C)>(解除)>JB(jc)>JB>JC>J236236C

5B>2C>236C>(9D)>JA×3>J236B>(5C)>(解除)>JB(jc)>JB>JC>J236236C

2C(对手在空中)(jc)>JB(jc)>JB>JC

2C(对手在空中)(jc)>低空J214B>(5D)>(解除)>>B>C(jc)>JB(jc)>JB>JC

6C>(5D)>JA>J236A>J236B>(5C)>(解除)>JB>214B>(9D)>(解除)>JB(jc)>JB>JC>J236236C

(狼型) 5C>JB>5B>236B>J236B>(5C)>(解除)>JB>J214B>(9D)>(解除)>JB(jc)>JB>JC

(狼型) 236D>(rc)>(延迟 5C)>JA>J236B>J236A>(5C)>(解除)>JB(jc)>JB>JC

(狼型，画面中央)236D>(rc)>(5C)>(解除)>2C>6B>>2C(jc)>(变身)>JA×3>J236B>(5C)>(解除)>JB>J214B>(9D)>(解除)>JB(jc)>JB>JC

投>(rc)>(变身)>(5C)>(解除)>>2B>C(jc)>JB>J214B>(9D)>JA×3>J236B>(5C)>(解除)>JB(jc)>JB>JC

投>66>2C>6B>>2C>6C>>2C(jc)>(变身)>JA×2>J236A>J236B>(5C)>(解除)>JB(jc)>JB>JC（版边）

5B>3C>2B>C>(hjc)JB>J214B>C>(hjc)JB(jc)JB>JC>236236C（版边）

(狼型) 236D>>2B>2C(jc)>(变身)>JA×3>J236A>J236B>(5C)>(解除)>JB(jc)>JB>JC（版边）



# 地雷战记，世代交替，画面虽雷，CG绝美！

阿加雷斯特是由诸神创造的光与暗的世界，在这个有剑与魔法、政治和各个种族纷争的乱世中，主角某日在边境之地为救少女エリス遭遇了某小BOSS，由于初期能力太废，很快就到了冥界。此时女神般的ディシャナ出现，摆在主角面前只有两种选择：要么就这样死去，要么就签订"魂の契约"，于是跨越五个世代的千年战争就此拉开序幕！IF的游戏一向以精美的人设著称，虽有玩家将本作称之为"地雷战记"，但神机上的战棋游戏本就不多，在2代开始之前回顾一下本作也是不错的。限于篇幅和新作刚刚推出的原因，笔者将实用心得和资料尽量浓缩，游戏的乐趣就留待玩家慢慢挖掘吧！

文 copyl 编 胜负师 美编 木仙

| 阿加雷斯特战记ZERO | Idea Factory | 策略角色扮演 |
|---|---|---|
| アガレスト战记ZERO（ゼロ） | | 日版 |
| 2009年6月25日 | 1人 | 6800日元 |
| 无对应周边 | | 对应玩家年龄：17岁以上 |

| 奖杯总数 | 铜杯 | 银杯 | 金杯 | 白金 | 奖杯难度 |
|---|---|---|---|---|---|
| 36 | 13 | 19 | 3 | 1 | B |

## 世代传承

游戏开始前注意，普通难度到二周目的EX难度不继承所有PSN上下载的东西(包括花钱的)，1.01更新后在初期ボール・ボーレ街道剧情教学战斗中有操作不了的BUG，这时要删除升级文件，但需重新安装，DLC内容也要重新下载一遍，因此推荐通过此处后再更新到1.01。游戏可继承前作记录，具体做法是读取前作带星的记录，然后另存新档，之后玩Zero读取新档即可继承。继承的好处是一开始就可挑战Extra Mode，可入手"豪膽挥い し亲父の槌、亲父の胸板、亲父エンブレム"这些道具，入手金钱10万、2500PP、2500TP、50000EP。不过这些要有前作的光碟才能实现。有了存档继承，就可以直接开EX难度，这样就可以一周目达成真结局，白金也只要一周目就行了。

游戏战斗点很多，可以按Select让系统自己打，省时省脑，注意把动画和移动画面全关了，选择自动刷宝刷怪的时候，可以关了游戏的声音，然后去干别的吧，你只要用一直按圈就行了，如果有连发手柄也可以挂机刷素材和击破数，不过笔者没有连发手柄，全程自己按的……

想一周目轻松白金，除了买一些DLC，选人是最重要的，笔者用的6人分别是《Zero》一、二世代主角＋ミーメル＋アリス＋エリス＋ディシャナ(《Zero》第二代主角和フリーデリンデ生下的儿子)，能力主修攻击力，MM就选择魔法攻击力，之后选择一个人提升速度，不然整体很被动，装备不要只看攻击力，还要看AP增加(DLC最强武器包不错，可以打到后期再换真・最强武器)，这样可以更快使用EX3合体技(全250储气有邪道，吃一个保血草和解异常草可以+10)，基本上大部分BOSS都可以用一个S.O.B就送他们去领便当。

一周目还要注意的是保证炼成列表全绿，全武器装备关系称号获得，这个要计划一下，不要什么都乱合成，有些素材还是很稀有的。常用装备是HPアップ＋黒のフレーム分解，素材简单，装备后HP才能99999，全状态异常耐性＋ヘブンズキル分解，其中素材推荐抓オウガ，地点为ネージュ雪原(壹元树冻)，换ディバインガード分解，ドロップ率アップ(幸运のお守り分解)掉率比较低，要慢慢刷。MAG+999和ATK+999参看下面怪物合成。

BOSS战的攻略法多式多样，不过共通的是有杂兵就要全灭杂兵，不然会被围攻得很惨。根据BOSS的特性进行卡位，卡位角色一般要持有受け流し特技。计算好合体技用的格数，碰到那些放必杀减SP的，就只有打消耗战了。有些BOSS战难度是挺高的，但成功后的成就感可不比其他游戏差。



**プラチナ** 白金

**取得条件：**取得除此之外的所有奖杯



**称号获得** 铜杯

**取得条件：**获得任意一个称号(冒险工会里称号交换)



**捕获成功** 铜杯

**取得条件：**捕获任意一只怪就OK了

**奖杯说明：**抓怪跟幸运和等级有关，当然后期连神也可以捉回家。



**オーバーキル** 铜杯

**取得条件：**达成一次OVER KILL

**奖杯说明：**先把怪BREAK值抽光，就会出现OVER KILL。



**スペシャルアーツ** 铜杯

**取得条件：**合体必杀发动

**奖杯说明：**参看技能配合表，后期每场战斗都会用上。



**足跡** 铜杯

**取得条件：**在PSN上登录排名

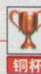
**奖杯说明：**在冒险工会里上一下网，点一下上传资料就搞定收工了。



**コンバート** 铜杯

**取得条件：**武器分解成功

**奖杯说明：**装备强化至9段后，就会追加一项分解。不少素材需要分解才有。



**练成事故** 铜杯

**取得条件：**炼成时发生炼成MISS

**奖杯说明：**除非你有神运，不然肯定会发生MISS的情况。用珍贵素材炼成道具前务必存档，失败了素材没了，哭都来不及。



**モンスター合成** 铜杯

**取得条件：**怪物工会里进行一次怪物合成。后期必要的，列一个ATK & MAG999的合成表。

**ATK999**

アークドラゴン(捕获不可)
- ファフニール(捕获不可)
  - リングドラゴン
  - リヒングデット
- 黄竜(捕获不可)
  - 银竜(捕获不可)
  - 白竜
  - リングドラゴン
  - 白竜

**MAG999**

ドライアード(捕获不可)
- アウラウネ
- メデューサ




**俊足** 铜杯

**取得条件：**AGI 50以上




**堅** 铜杯

**取得条件：**VIT 50以上




**力持ち** 铜杯

**取得条件：**STR 50以上




**魔法使い** 铜杯

**取得条件：**INT 50以上




**ギャンブラー** 铜杯

**取得条件：**LUK 50以上

**奖杯说明：**以上是必拿的，后期全能力999也能做到。如果想早期拿的话就留一个档，将一项加到50以上奖杯跳出后读档加另一项。



**買い物好き** 银杯

**取得条件：**购物500次




### やりくり上手
银杯

**取得条件:** 卖道具 1000 次

**奖杯说明:** 买卖次数是一次一次计算的,想早些拿到就一个一个买卖吧。




### クラスチェンジ
银杯

**取得条件:** 任意角色转职一次

**奖杯说明:** 45 级后用勇者之证转职,把自己喜欢的角色转职通关就行了,不要浪费勇者之证,取之不易。EX3 的必杀技也要 45 级以上转职才能习得。




### ヒロインエンド
银杯

**取得条件:** 女主角以最高好感度完成本世代剧本

**奖杯说明:** 第一世代通关,参看流程攻略。本人极度推荐フリーデリンデ,因为她的强气技能太给力了。




### マリオネイト
银杯

**取得条件:** 炼金工会复活任意一人

**奖杯说明:** 流程中拿到禁书后就可以复活特定人物。




### モンスター合成100回突破
银杯

**取得条件:** 怪物合成 100 次

**奖杯说明:** 顺其自然就拿到。一些能力和道具都要靠怪物合成分解得到。




### プロフィールコンプリート
银杯

**取得条件:** 开启全部 CG

**奖杯说明:** 参照流程攻略选项,达成真结局后再挑战前作的诸神。值得注意的是有一些 CG 要得到称号才开放。最后看一下图鉴,"叮!",奖杯入手。




### 时を越えて
银杯

**取得条件:** エリス和アリス使用 EX3 合体技

**奖杯说明:** 必用奶妈角色,后期经常用到。




### お好みの方を
银杯

**取得条件:** エリス的容姿发生变化

**奖杯说明:** 战胜 Lv950 ヴァ・アルドゥク后,在前作第一时代地图会出现事件,可以对エリス变更容姿(成人 or 小孩)。




### ローストチキン
银杯

**取得条件:** 打倒巨大デシマル(剧情奖杯)




### 隠しモンスター击破
银杯

**取得条件:** 隐藏怪物 4 体击破

**奖杯说明:** 4 个隐藏怪分别是ヴェパル、ジャターユ、サンドワーム、ベラドンナ。一般来说只要你把地图所有点都清光必拿到。

| | | |
|---|---|---|
| 146 | ヴェパル | イネルチアジア海洞_南(ナイナ・モエノ汐) |
| | | 刻まれし伤の山脉 |
| | | フィンスター平原(暮れ逝く昏き大地) |
| 147 | ジャターユ | 界域境界(踏梦) |
| 148 | サンドワーム | オトール高原(傅きし狂王の间) |
| | | ワボ闲地 |
| 149 | ベラドンナ | シン风鸣地 |
| | | プロモントリオ岬(バルカ珊瑚礁) |




### 敌1万体击破
银杯

**取得条件:** 万人斩达成

**奖杯说明:** 纯粹消磨时间的奖杯,找个怪物多的点用自动战斗吧。




### 战斗回数2500回突破
银杯

**取得条件:** 战斗回数超过 2500 次

**奖杯说明:** 在万人斩过程中自然获得。




### 最大ダメージ1000万突破
银杯

**取得条件:** 最大伤害值超过 1 千万

**奖杯说明:** 早期用 EX3 合体技也可以打出,后期更常见。




### 最大HIT数650突破
银杯

**取得条件:** 最高连击数达到 650 以上



**奖杯说明:** 选择合适的人装备连击高的武器和技能「アクセルレイヴ」「エクセキューション」「アースノヴァ」,熟悉后 999 连击不成问题。




### 所持金2500万突破
银杯

**取得条件:** 拥有金钱超过 2500 万

**奖杯说明:** 用掉的钱不算在内,好在后期钱还是比较好赚的,当然 DLC 最快。




### 所持EP 2500万突破
银杯

**取得条件:** EP 值超过 2500 万

**奖杯说明:** 很难的一个奖杯,直到出了 DLC-TP 追加パック(450 日元),一买就有了,难度直接降到底。




### 所持TP 1万突破
银杯

**取得条件:** TP 值超过 1 万

**奖杯说明:** 和上一个奖杯一样,购入 DLC-TP 追加パック(450 日元),买下就有了。

### 强化回数5000回突破
银杯

**取得条件:** 强化次数超过 5000 次

**奖杯说明:** 想节省时间就 5 段一格一格强化,不要一次强化 5 段。

### ルートマスター
金杯

**取得条件:** 与最强敌人遭遇

**奖杯说明:** 要求前作真结局后的异域 Lv950 ヴァ・アルドゥク击破后取得。新作的异域境界不算。推荐人物《Zero》一、二世代主角+ミーメル+アリス+エリス+ディシャナ,6 人的合体技 S.O.B 可以对所有 BOSS 一击必杀。《Zero》一、二世代主角+ミーメル的 S.O.I 也不错。

### ダンジョンマスター
金杯

**取得条件:** 全隐藏迷宫突破

**奖杯说明:** 一共 3 个隐藏迷宫,参看流程攻略。




### HIKIKOMORI
金杯

**取得条件:** 全称号获得

**奖杯说明:** 大部分都是冒险工会里的一些课期,达成条件就得到,一些稀有素材需要不少。

| 武器 | 怪物名 | 必出现地点 |
|---|---|---|
| ソウルサッカー | エンジェル | オトール高原(掲げし诸刃の间) |
| クリシュナ | ネコマタ | 悲哀の海人土 |
| アルテミスワンド | ゴルゴン | イネルチアジア海洞 南(宝瓦鱼鳞) |
| デュランダル | ケルベロス | イネルチアジア海洞 南(ヌヘル啼风) |
| ギーナの大镰 | レイス | 刻まれし伤の山脉(铅勘) |
| ヒナーカ | デーモン | 刻まれし伤の山脉(捉缚) |
| サラマンダー | フレイムナイト | 刻まれし伤の山脉(远庆) |
| 烈风 | アイスナイト | 刻まれし伤の山脉(武旬) |

(其中ソウルサッカー需要 10 把以上)



## 全 CG 攻略

**注:** 每次温泉选择必为第一行

**第一世代**

↓

**トライゾン要塞:**「そろそろ止める」

↓

**メーデル街道:**「苦手なものを讯く」

↓

**フォルスタ・ハイン:**「頼む」

↓

**ルーエ・トラーク:**「目的地を告げる」「崖周边を探しに行く」

↓

**ルーエ・トラーク:**

『フリーインテンション 1 回目』

**昼**

- 入口(ユージュン)(必须)
- 酒场(ユージュン)→アイテムショップ(ルーティエ)
- 公园(テトラ)
- 路地(ミーメル)

**夜**

- 宿屋(ルーティエ)
- 公园(テトラ)
- 酒场(ガリオス)→公园(アリス)
- 冒险者ギルド(TP 割引)

↓



ペール・コピア:「承诺する」

↓

エーベネ平原:「暧昧に否定する」
エーベネ平原:「剑を抜き应战する」

↓

ペール・コピア:「アイドルはリンダ」

↓

エーベネ平原:『フリーインテンション2回目』

**昼**

- 🔴アイテムショップ(ルーティエ)
- 🔴锻冶ギルド(カル・ヴィナ(ルーティエ))
- 🔴施设(テトラ)
- 🔴公园(アリス)
- 🔴宿屋(ミーメル)

**夜**

- 🔴アイテムショップ(ルーティエ)
- 🔴宿屋(纱弥音)→街外れの小川(纱弥音)
- 🔴路地(リンダ)→入口(リンダ)

↓

エルフの里:「说得を试みる」

↓

ネーベル・モル:「惊く」

↓

エルフの里:「丁重に断る」

↓

エルフの里:『リンダ CG イベント』

↓

ペール・コピア:『フリーインテンション3回目』

**昼**

- 🔴宿屋(ルーティエ・纱弥音)→街外れの森(ユージュン)(海水浴)
- 🔴宿屋(アリス)
- 🔴路地(纱弥音)
- 🔴公园(テトラ)

**夜**

- 🔴公园(纱弥音)
- 🔴宿屋(ルーティエ)
- 🔴アイテムショップ(アリス)
- 🔴街外れの小川(纱弥音)
- 🔴入口(テトラ)

↓

ブラス山岳地帯:「自分の立场を话す」

↓

トリュマー神殿迹:『ルーティエCGイベント』

↓

アレグリア海岸线:「手を握る」
アレグリア海岸线:『海水浴 CG イベント』
(全员选择可)

- 🔴アリス
- 🔴纱弥音
- 🔴リンダ
- 🔴ルーティエ

↓

アレグリア海岸线:『フリーインテンション4回目』

**昼**

- 🔴公园(纱弥音)→酒场(纱弥音)
- 🔴施设(ユージュン)(温泉)
- 🔴宿屋(ミーメル・テトラ)
- 🔴アイテムショップ(ルーティエ)

**夜**

- 🔴酒场(ユージュン)(温泉)
- 🔴宿屋(ルーティエ)
- 🔴救急所 (リンダ・ルーティエ)
- 🔴酒场(纱弥音)
- 🔴入口(テトラ)

(隠しダンジョン:プロモントリオ岬开放)

↓

エーベネ平原:『アリス CG イベント』
エーベネ平原:『温泉 CG イベント』

↓

ボール・ボーレ街道:『纱弥音 CG イベント』

↓

トライゾン城砦:ソウルブリード(全员选择可)

- 🔴リンダ
- 🔴ルーティエ
- 🔴纱弥音

**好感度**

- 🔴リンダ 6
- 🔴ルーティエ 6
- 🔴纱弥音 6
- 🔴アリス 4
- 🔴ミーメル 3
- 🔴テトラ 3

**第二世代**

↓

トライゾン城砦:「好感度イベント」

↓

トライゾン城砦:「兄弟みたい」

↓

テオ・エレ避难地:「全部食べる」

↓

テオ・エレ避难地:「全部食べる」

↓

ドゥーマー绿道:『フリーインテンション1回目』

**昼**

- 🔴路地(ユージュン)→公园(ミーメル)
- 🔴公园(テトラ)→街外れの森(テトラ)
- 🔴酒场(ダーナ)

**夜**

- 🔴路地(アプリ)→公园(アプリ)
- 🔴路地(ダーナ)
- 🔴酒场(ミーメル)
- 🔴街外れの森(ダーナ)

↓

トリュマー神殿迹:『ルーティエCGイベント』

↓

ペール・コピア:『ミーメル CG イベント』

↓

トライゾン城塞:「ニールを置いていく」

↓

モワレス村:「出て行く」

↓

ロジェの森北(シーエ・ロジェ):「いいですよ」

↓

ロジェの森北:「デシマルに任せる」

↓

モワレス村:『フリーインテンション2回目』

**昼**

- 🔴入口(ユージュン・ニール)(海水浴)
- 🔴宿屋(テトラ)
- 🔴公园(ミーメル)
- 🔴锻冶ギルド(アプリ)→施设(アプリ)

**夜**

- 🔴宿屋(アプリ)→アイテムショップ(アプリ)
- 🔴锻冶ギルド(ダーナ)→公园(ダーナ)
- 🔴冒险者ギルド(カル・ヴィナ)

(隠しダンジョン:オトール高原开放)

↓

モワレス村:『テトラ CG イベント』

↓

ルトルット村イベント战:アルゼスト击破

↓

ミステルハイネ雪途:「见せない」

↓

シフラ・サガ华路:「迷う」
シフラ・サガ华路:『ダーナ CG イベント』
シフラ・サガ华路:『海水浴 CG イベント』
(全员选择可)

- 🔴アプリ
- 🔴シャルニーニ
- 🔴ダーナ
- 🔴テトラ
- 🔴ミーメル

↓

イネルチアジア海洞南イベント战:ギガンタ击破

↓

イネルチアジア海洞北:「生き残ろう!」

↓

フォート・サバジイベント战:
ミーメル击破しても问题无し

↓

フェア・ラート:『フリーインテンション3回目』

**昼**

- 🔴公园(ユージュン)→施设(アリス・ミーメル)→路地(アリス)→路地(シャルニーニ)
- 🔴入口(テトラ)

**夜**

- 🔴酒场(アプリ・シャルニーニ)→路地(シャルニーニ)
- 🔴公园(アプリ)
- 🔴施设(テトラ)
- 🔴公园(アリス)

↓

フォート・サバジ:「いる」

↓

フォルツール荒野:『アプリ CG イベント』
フォルツール荒野:「なんとなく讯く」

↓

イオ・アルデ:「彼女を止めるのが先」
イオ・アルデ:「默っている」

↓

ウィル・セフィニ:『フリーインテンション4回目』

**昼**

- 🔴路地(シャルニーニ)→路地(ユージュン・ニール)
- 🔴占い屋(カル・ヴィナ)(アリス选择)
- 🔴公园(ミーメル)
- 🔴宿屋(アリス)

**夜**

- 🔴公园(アリス)→公园(ユージュン・ニール)
- 🔴占い屋(カル・ヴィナ 全员 UP)
- 🔴酒场(ガリオス)

(隠しダンジョン:フィンスター平原开放)

- 🔴锻冶ギルド(EP 割引)

↓

ウィル・セフィニ:『シャルニーニCGイベント』
ウィル・セフィニ:『温泉 CG イベント』

↓

刻まれし伤の山脉:ソウルブリード(全员选择可)

- 🔴アプリ
- 🔴アリス
- 🔴シャルニーニ
- 🔴ダーナ
- 🔴テトラ
- 🔴ミーメル

**クリア后**

↓

界域境界:『温泉 CG イベント』





**前作 第一世代**

ゼルザガン砦イベント战：ゼルヴァに攻击なし「强行突破」

リグルス：「约束の念を押す」
リグルス：「フュ－リア好感度イベント」
リグルス：「ルアナ好感度イベント」

カルキス：「答えられない」
カルキス：『ルアナ CG イベント』

マナグア大平原北部：「カユストロス山脉方面へ迂回する」

ハ－ヴェル峠：「リグルスを目指す」
ハ－ヴェル峠：「フュ－リアを手伝う」「年龄の事を讯く」

レガヌ峠：「ミュダスの门に向かう」

麓の町：「说得を许可す」

トロシア高原：「エレイン好感度イベント」

ゼルザガン砦：「ミュダス河を迂回」

ガラナ荒野：「フュ－リアに会いに行く」

フヴェルミル湖北岸：「一緒に流れ星を探す」

フヴェルミル湖：『フュ－リア CG イベント』

グリモア街道北：『温泉 CG イベント』

帝都グリダマス：「1对1の战いを望む」

麓の町：『エレイン CG イベント』

ルクレリア：ソウルブリ－ド

**好感度**
- ●フュ－リア大好き
- ●ルアナ大好き
- ●エレイン大好き

**第二世代**

ナギガハライベント战：ヴァレリア手出しなし

リュレントの森：「特に许にならない」

レンダの町：「フェンサリルへ向かう」

セイル－ト街道：「追う」「协力する」

ヴァルト－レの入り江：「优しく慰める」

アンドラ・ラ・ヴェラ连峰イベント线：ヴァレリア击破しても问题なし

闭ざされた森：「真ん中を选ぶ」

フリュ－ナ街道：「中段をはらう」

シャンダリオン平原：「媚を卖っていると思わない」

キシュナの分かれ道：『シエルファニ－ル CG イベント』
キシュナの分かれ道：「良く分からない」

セイバル森林：『ヴァレリア CG イベント』

ヴェナベイル高原：「夜宵の颜が脑里に浮かんだ」

アシム河上流：「シエルファニ－ル好感度イベント」
アシム河上流：『温泉 CG イベント』

圣都フリュムダリル：「现状を踏まえ、申し出を受け入れる」

フェンサリル共和国：『夜宵 CG イベント』

グラッセア：ソウルブリ－ド

**好感度**
- ●ヴァレリア好き
- ●夜宵大好き
- ●シエルファニ－ル大好き

**第三世代**

ク・カ－ジェ：「めげずにアタック!」

ウィスラ海峡：「ここは男らしく直进」

ツエ－ダ森林：「ペイレネへ向かう」

黄昏の丘：「东→奥→北→进む→北」

ケナ草原：「ゆっくり休まないとな」

パラミナス湖：『ラヴィニア CG イベント』

リヨンレンダス：「ギンヌンガ峡谷ル－ト」

神都トラロカン：「魔物について讯く」
神都トラロカン：「ラヴィニア好感度イベント」

エウアバ－ル・シヴァン：「押してみる」

リヨンレンダス：「リヨン=レンダス军に帯同する」

ギルガ=ゼヨン：「トラロカンへ向かう」

水の都アウリス：「やっぱりやめておく」

シャルト・ベル雪原：「远虑する」

ルス・ソレイユ：「ファイ－ナ好感度イベント」

ツエ－ダの森：『ファイ－ナ CG イベント』

黄昏の丘：『ノア CG イベント』

冰树：『温泉 CG イベント』

ルス・ソレイユ：「后を追う」「自分の使命を果たすことを誓う」

フェンディアス：ソウルブリ－ド

**好感度**
- ●ラヴィニア大好き
- ●ファイ－ナ大好き
- ●ノア大好き

**第四世代**

自由都市テネドス：「ハルピュイアの后を追う」

シティリア海峡：「ヒルデガルド好感度イベント」

クリスタルレイク：「ハルル・アテアへ向かう」

ハルル・アテア：「海の男风の白い卵がいる店」

海贼の标：「これからの事を占ってみろ」

海都ラバト・サレ：「リュリュを见る」

ヴィレ ルフ ケ：「ヒルデガルド シルヴィ・リュリュ好感度イベント」

海都ラバト・サレ：「リュリュ好感度イベント」
海都ラバト・サレ：『リュリュ CG イベント』

ジャルファ砦：「一绪に行く」

コノルフィンゲン：「シルヴィ・リュリュ好感度イベント」

海贼の标：『シルヴィ CG イベント』

クリスタルレイク：『温泉 CG イベント』

海贼の标：「リュリュ!」

海都ラバト・サレ：「救出はキリクに任せる」

自由都市テネドス：『ヒルデガルド CG イベント』

エンハンブレ：ソウルブリ－ド

**好感度**
- ●ヒルデガルド大好き
- ●シルヴィ大好き
- ●リュリュ大好き

**第五世代**

ダルニア街道：「他の大陆はどうだった?」

ガ－ディアンロ－ド：「力を贷すと约束する」

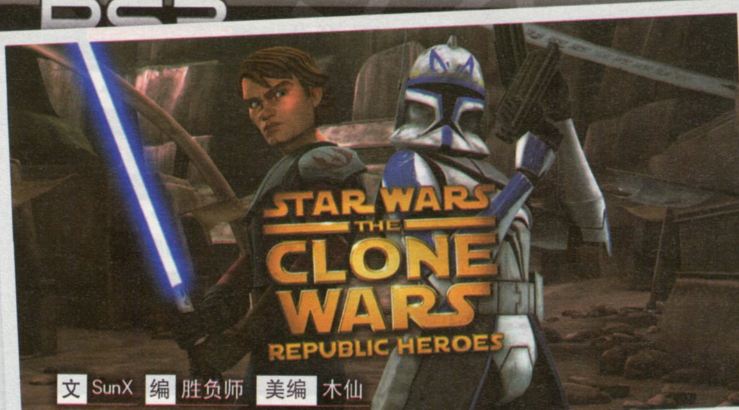
リンブルグ：「ヴィ・ラ=ロア・シャロ－ナ・エリスおそらく信でも可」

ヴィサド・ガザ：『[illegible] CG イベント』
ヴィサド・ガザ：『温泉 CG イベント』

バ－ンズ：『ベアトリス CG イベント』

具结局






文 SunX 编 胜负师 美编 木仙

| 星球大战克隆人战争 共和国英雄 | LucasArts | 动作射击 |
|---|---|---|
| Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes | | 美版 |
| 2009年10月6日 | 1人 | 39.99美元 |
| 无对应周边 | | 对应玩家年龄：13岁以上 |

PS3

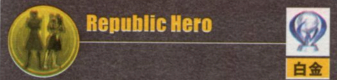
| 奖杯总数 | 50 | 铜杯 | 36 | 银杯 | 11 | 金杯 | 2 | 白金 | 1 | 奖杯难度 | C |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

# 用双手柄和十二小时成为星战英雄！

“《星球大战》系列”不管是在国内还是国外，都有着极高人气度，同时改编的游戏数量也是非常多，之所以这次要给各位奖杯迷推荐这款去年的游戏，不光是因为奖杯好拿，一般来说只要十来个小时就能取得白金，而且本作支持双人合作战斗。家用机上可以双人合作战斗的游戏并不多见，笔者当然要抓住机会向各位多多推荐了。

## 成为英雄之前

本作共有50个奖杯，单从数量上来看还是比较另人满意的，而且没有联机奖杯，所有奖杯都可以在单机中获得。按照惯例在开始拿奖杯前，还是先来了解一下大致的方针。想要快速获得白金奖杯，必须得通关两遍才行。进入游戏之后选择最高难度（Master）来开始新游戏，在玩第一遍的时候没什么顾虑，玩家只需把所有关卡中的50个收集品以及47个挑战任务全部完成，每关也就一两个，难度不大。当完成一周目之后，各位就要进入“Replay”来补完其他奖杯。由于本作中有数个双人合作通关以及选用特定角色通关的奖杯，所以在重复进行绝地任务前请先参看“Dynamic Duo”、“Girl Power”、“Two's company”以及“Republic Heroes”这4个相互关联的奖杯。在重复进行克隆人任务前请参考“Nobody messes with...”和“Republic Heroes”奖杯。这样就能保证在二周目的过程中把这几个相对费时的奖杯给同时拿到手。各种特殊手段杀敌的奖杯也请看一下，尽早完成。




### Republic Hero（白金）

**取得条件：**取得除此之外的所有奖杯




### Refresher Course（铜杯）

**取得条件：**完成游戏序章




### Girl Power（铜杯）

**取得条件：**选择Ahsoka完成所有绝地武士任务

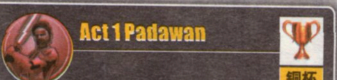
**奖杯说明：**该奖杯可以和“Dynamic Duo”奖杯一起获得。




### Double Trouble（铜杯）

**取得条件：**与同伴同时控制住两个机器人

**奖杯说明：**利用双手柄战术，首先操纵1P用二段跳跳到机器人头上，再按□键将其控制住，然后操纵2P如法炮制。2P按START键就会加入游戏，而再按START调出菜单，选最后一项就又变成了电脑AI操作，非常方便，在整个游戏中会经常用到这样的操作。




### Act 1 Padawan（铜杯）

**取得条件：**以Padawan难度完成第1章内所有任务

**奖杯说明：**直接以Master难度完成第1章就能开启该奖杯。




### Act 1 Master（铜杯）

**取得条件：**以Master难度完成第1章内所有任务




### Nobody messes with...（铜杯）

**取得条件：**选择Cad Bane完成所有克隆人任务

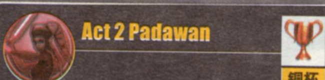
**奖杯说明：**克隆人任务是射击型的关卡，分别是第1章的第3、7、9、11小关；第2章中的第2、5、8、10；第4章中的第1、6小关。在选关模式中，1P选择Cad Bane，2P随便选即可。




### Droid Hopper（银杯）

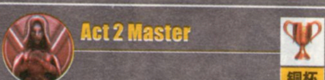
**取得条件：**通过连续跳杀来摧毁25个机器人

**奖杯说明：**首先以二段跳跳到机器人的头上，然后快速跳到第2个机器人的头上，跳跃过程中不要施展任何攻击手段。选择最普通的机器人作为跳杀目标，这样就能在连续跳跃的同时轻松斩杀这些机器人了。




### Act 2 Padawan（铜杯）

**取得条件：**以Padawan难度完成第2章内所有任务




### Act 2 Master（铜杯）

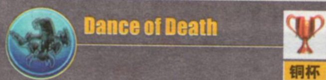
**取得条件：**以Master难度完成第2章内所有任务




### Two's company（铜杯）

**取得条件：**与2P玩家共同完成任意一个任务

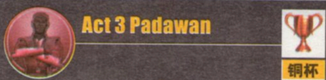
**奖杯说明：**2P玩家不能是电脑，而必须是可以控制的，这里有一个取巧的方法，那就是关卡开始后先操纵1P进行游戏，2P暂由电脑所代替，等快过关时，按START把2P同伴召唤出来，这样过关后就算双人合作完成了任务。




### Dance of Death（铜杯）

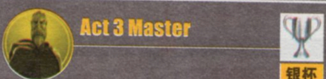
**取得条件：**干掉25个正在跳舞的敌人

**奖杯说明：**想让机器人跳舞必须先购买升级技能（Droid Dances），然后跳到机器人头上按○键，敌人就会随着音乐跳舞，此时玩家可以随意宰杀。



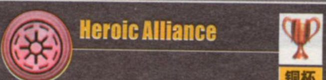

### Act 3 Padawan（铜杯）

**取得条件：**以Padawan难度完成第3章内所有任务。




### Act 3 Master（银杯）

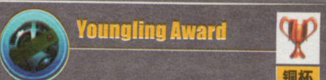
**取得条件：**以Master难度完成第3章内所有任务




### Heroic Alliance（铜杯）

**取得条件：**在任意1个双人合作任务中获得分数超过10000分

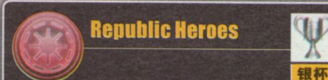
**奖杯说明：**该奖杯的基本拿法和“Two's company”奖杯一样，也就是需要以双人合作的方式来进行闯关。想要轻松获得10000分就得依靠秘技，进入“Shop”中的“Cheats”，花费20000分购买“Combo Bar”。开启“Combo Bar”之后回到游戏中杀敌就能取得3倍得分，不过此效果在克隆人关卡中无效。




### Youngling Award（铜杯）

**取得条件：**所有挑战至少都要获得铜牌评价

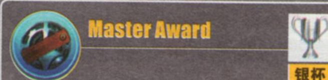
**奖杯说明：**本作中共有47个挑战，这些挑战任务都分散在各个关卡之内。关卡中的绿色标识物就是触发挑战任务的地点，非常明显，走过去按R1键就能开始进行挑战。挑战任务的完成情况可以在“Status”中进行查看。




### Republic Heroes（银杯）

**取得条件：**与2P玩家共同完成所有任务。

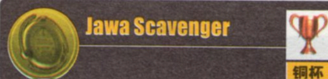
**奖杯说明：**方法与“Two's company”奖杯一样，只不过玩家要以这个方法通过所有40关才能获得该奖杯，所以在感觉像是要接近过关时就把2P按进来，如果不是就把2P再改成电脑就行了。一周目时尽量有意识地完成这一奖杯，会让后期收尾工作变得轻松许多。




### Master Award（银杯）

**取得条件：**所有挑战至少都要获得金牌评价

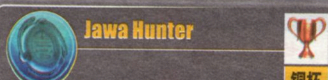
**奖杯说明：**该奖杯和“Youngling Award”奖杯类似，只不过所有挑战任务的评价都要达到金牌。由于挑战任务的最高评价是白金，所以想要达到金牌评价还是挺容易的，如果技术有限的话，就开3倍得分的秘技，克隆人任务开无敌或强力武器无限，会轻松很多。




### Jawa Scavenger（铜杯）

**取得条件：**收集1个神器

**奖杯说明：**神器是本作中的收集品，每1关都隐藏着一两个，随便找到1个即可开启奖杯。




### Jawa Hunter（铜杯）

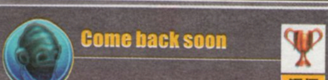
**取得条件：**收集25个神器




### Jawa Lord（银杯）

**取得条件：**收集50个神器

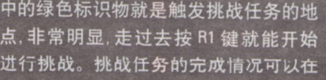
**奖杯说明：**想要找齐全部50个神器基本上没什么难度，因为这些神器都在比较显眼的位置，稍微动点脑筋就能够获得。遗漏的神器可通过自由选关的方式来进行补完，在选关画面中能直接查看到遗漏的神器在具体在哪关。




### Come back soon（铜杯）

**取得条件：**购买1个头盔或面罩

**奖杯说明：**进入“Shop”中的“Hates&Masks”，随意购买1个头盔或面罩就能开启奖杯。




### Combat Master（铜杯）

**取得条件：**购买所有的战斗升级技能

**奖杯说明:** 进入“Shop”中的“Combat Upgrades”，把所有技能全部买下后即可开启奖杯。



## Droid Master




**取得条件:** 购买所有胁持机器人的技能

**奖杯说明:** 进入“Shop”中的“Droid-Jak Upgrades”，把所有技能全部买下后即可开启奖杯。



## Dance Master




**取得条件:** 购买所有能使机器人跳舞的技能

**奖杯说明:** 进入“Shop”中的“Droid Dances”，把所有技能全部买下后即可开启奖杯。



## Can't Touch Me




**取得条件:** 双人无伤战胜 Kul Teska

**奖杯说明:** 本作中比较有难度的一个奖杯，前提条件是双人合作，也就是说1P和2P都要进行控制，而且更为离谱的条件就是1P和2P都不能受到任何伤害。由于大部分玩家都是“孤家寡人”，这里就介绍一个让1名玩家同时控制双手柄来无伤战胜 Kul Teska 的方法。本作中会3次遇到 Kul Teska，我们要打的这场硬仗是第4章的第9小关。进入战斗之后先把2P角色按出来，然后换回1P手柄，进入“Shop”中的“Cheats”，购买并开启“Invulnerability”和“Ultimate Lightsaber”秘技，前者是无敌，后者是必杀光剑。准备工作完成后就把1P角色丢在一边，因为已经开启了无敌秘技，所以 BOSS 不会对1P角色造成任何伤害。玩家要做的事情就是专心控制好2P角色，按住 L2 键可以防住 BOSS 的所有攻击。每当把 BOSS 摔到地面时就是进攻的好时机，此时快速操纵1P角色来攻击 BOSS，因为1P角色拥有一击必杀的效果，虽然无法秒杀 BOSS 但是可以快速削减 BOSS 的体力。当 BOSS 重新回到空中后，就赶快操纵2P角色来小心应战，以此反复。整个战斗的难点在于最后阶段，此时玩家所操纵的2P角色处在一个横梁上，而惟一的攻击手段就是利用二段跳跳到飞行机器人身上，然后利用飞行机器人来撞击 BOSS，飞行机器人会时不时的隐身，并且还会发射秒杀激光，所以一定要巧妙躲避后看准时机跳到机器人上面，不能有一点失误，不然的话就会前功尽弃。



## Dressed for Success




**取得条件:** 购买所有头盔或面罩

**奖杯说明:** 进入“Shop”中的“Hates&Masks”，把所有物品全部买下后即可开启奖杯。



## Jedi Knight




**取得条件:** 在任意1个绝地任务中获得金奖牌评价



## Clone Captain




**取得条件:** 在任意1个克隆人任务中获得金奖牌评价



## Jedi Master




**取得条件:** 在任意1个绝地任务中获得白金奖牌评价



## Clone Commander




**取得条件:** 在任意1个克隆人任务中获得白金奖牌评价



## Droid Disruptor




**取得条件:** 通过控制1个机器人来获得至少250分

**奖杯说明:** 利用二段跳挟持住1个机器人，最好是选择 Super Battle Droids，也就是那种头大脚细的机器人。控制住这个机器人后按□键来疯狂攻击身边的敌人，只要破坏分数达到250分即可开启奖杯。



## Demolition Derby




**取得条件:** 利用挟持机器人的方式来干掉100个机器人



## Droid Dynamo




**取得条件:** 挟持过所有类型的机器人获得至少100分



## Dynamic Duo




**取得条件:** 选择 Anakin 和 Ahsoka 完成所有绝地武士任务。

**奖杯说明:** 该奖杯可以和“Girl Power”奖杯一起完成，要记住是在选关模式，1P选择 Ahsoka，2P选择 Anakin，完成所有绝地武士的任务后即可开启该奖杯。



## High Achiever




**取得条件:** 获得总分数超过200000分

**奖杯说明:** 利用秘技“Combo Bar”可轻松获得高分，因此请优先购买。当所有关卡的分数累计相加超过20万分时即可开启该奖杯。



## Time to kill




**取得条件:** 完成所有任务的时间在200分钟以内

**奖杯说明:** 一周目因为要熟悉关卡，找收集要素和打挑战，所以一般会超过200分钟。二周目选关打，一路猛冲就行了，可大大缩短每一关所消耗的时间。只要当每一关所用的最少时间相加小于200分钟时，就能开启这一奖杯。



## Scrap Lord




**取得条件:** 累计摧毁5000个机器人

**奖杯说明:** 不用刻意地去刷，二周目过程中可自然取得。已经摧毁的机器人数量可在“Status”的“Statistics”项目中查看，头两项杀敌数相加就是总杀敌数。



## Campaign Veteran




**取得条件:** 所有关卡都获得金牌评价

**奖杯说明:** 过关评价大致根据过关所用时间和获得分数来作为评价标准。本作关卡大致分为普通关和 BOSS 战，在普通关卡中利用秘技“Combo Bar”就能轻松获得高分，而在 BOSS 战关卡中，利用“Extra Damage”和“Ultimate Lightsaber”这两个秘技可快速结束战斗。



## Bowling Master




**取得条件:** 利用滚球机器人累计干掉10个机器人

**奖杯说明:** 所谓滚球机器人(Droidekas)就是那个具有能量保护膜，火力非常强大的敌人，在中后期关卡中比较常见。遇到滚球机器人后要快速跳到其头上，然后按□键进行蓄力，施展保龄球攻击累计干掉10个敌人即可开启奖杯。



## My Hero




**取得条件:** 干掉10个正在攻击你同伴的机器人

**奖杯说明:** 游戏中自然取得的奖杯。



## Force Crusher




**取得条件:** 利用 Force Kill 技能累计干掉50个机器人

**奖杯说明:** 用二段跳跳到机器人头上再按△键可施展 Force Kill，用这一方法累计干掉50个机器人即可。



## Watch your step




**取得条件:** 累计吹飞50个机器人

**奖杯说明:** 按住△键蓄力释放冲击波可以轻易吹飞敌人，在平台地形上施展该技能可轻松开启该奖杯。



## Grand Slam




**取得条件:** 利用跳跃斩击累计干掉25个机器人

**奖杯说明:** 所谓跳跃斩击就是先跳到1个机器人的头上，接着跳起后按□键，角色就会从空中速降，发动强力斩击，升级后可对周围敌人造成伤害。另外在施展跳跃斩击的时候可能会不小心按成普通的小跳斩，这可是错误的示范。



## Up close and personal




**取得条件:** 利用徒手攻击累计干掉50个机器人

**奖杯说明:** 在克隆人关卡中按□键可以施展近身格斗技，用这种方法干掉50个机器人就行了。



## Tag Team




**取得条件:** 累计干掉100个被同伴震晕的机器人

**奖杯说明:** 采用双手柄战术，在绝地武士关卡中，让2P发冲击波把敌人震晕，或是在克隆人关卡让2P按△键丢出电磁手雷麻痹敌人，之后让1P角色动手杀敌就行了。



## Handle with care




**取得条件:** 利用爆炸物累计干掉20个机器人

**奖杯说明:** 在游戏场景内经常能看到一些红色罐子，这些就是所谓的爆炸物，打破这些罐子来干掉周围的敌人即可。随流程可自然获得。



## I got one!




**取得条件:** 干掉1个黄金机器人



## Gold Leader




**取得条件:** 利用 Force Kill 技能干掉所有类型的黄金机器人

**奖杯说明:** 利用二段跳跳到黄金机器人头上按△键施展 Force Kill，关键在于所有种类的黄金机器人身上都施展一遍，因此看到黄金机器人就用这一招来杀，直接奖杯解锁。



## No Favorites




**取得条件:** 劫持所有类型的机器人，并且还要操纵它们杀死至少1个敌人

**奖杯说明:** 可劫持的机器人分别是 Battle Droids、Super Battle Droids、Droidekas、Sabotage Droids、Spider Droids、Chameleon Droids、Crab Droids 和 Magnaguards。总之把游戏中所有可劫持的机器人都劫持一遍，然后操纵它们多多杀敌就行了。

# 人工智能VS人工智能！每6局死机一次的罕见神作




文 copyl 编 胜负师 美编 木仙

| 弗里茨国际象棋 | Deep Silver | 桌面棋牌 |
|---|---|---|
| PS3 Fritz Chess | | 欧版 |
| 2009年7月31日 | 1～2人 | 29.99欧元 |
| 无对应周边 | | 对应玩家年龄：全年龄 |

| 奖杯总数 | 37 | 铜杯 | 24 | 银杯 | 7 | 金杯 | 5 | 白金 | 1 | 奖杯难度 | E |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

棋牌类的游戏一般都是奖杯神作的观点相信有不少赞同者，《棋盘问答》、《孩之宝家庭游戏之夜》都是难度最低的奖杯游戏之一，这款国际象棋游戏也不例外。不过由于本作只在欧洲发售，国内玩家较难购买，所以笔者也是最近才见识此神作。由于笔者以前无聊学过点国际象棋，所以故事模式除了皇后关卡，其他都是自己过的，有象棋基础的话，难度不高。后来胜负师推荐了一个非常不错的国际象棋软件 Winboard，容量小，有中文版，而且还可以自己编辑棋局，这一下小学生也能白了。看了一下白金后的游戏资料，才两个多小时（实际花的时间大概三四个小时）。虽然本作中存在一些 BUG，但有此攻略指导，外加象棋软件的帮助，白金可以说是轻而易举。（完全不懂国际象棋的话，白金难度可能稍高一些）

## 棋士之道

本作中稍有难度的奖杯大都可以利用 Winboard 软件来解决（本次的 DVD 光盘中附赠了此软件），这个软件的棋力明显高于本作的 AI，赢下比赛不成问题，方法是在打开软件后点“模式”，选择“电脑执白”，再按 F2 翻转棋盘，之后软件下一步，你就照着在游戏里下一步，游戏 AI 下一步，你就照着在软件里手动下一步，因为软件棋力高于游戏，所以胜利者是软件，玩家也就因此获胜了，实在太阴险了，呵呵！另外，在“模式”中有“编辑局面”的选项，可以自己设定残局或怪异的开局，来满足游戏的特殊需要。编辑完了再按游戏要求选电脑执黑或执白来进行即可。

本作的白金总结起来就是战胜 EOL 2100 的对手、解 60 个残局、对局 100 次和故事模式通关，玩家也可按此顺序进行，注意下文中各模式的注意点和心得即可。本作除了一个可以用特殊方法解决的奖杯 BUG 之外，还有一个软件本身的 BUG，在刷 100 局的奖杯时，你会发现时不时地发生死机状态，其实这个死机是有规律的，它会出现在玩家完成的第 6 局比赛之后，画面会一直卡在保存进度的状态，而你退出游戏时这一局通常是没有保存到的，因此解决方法是每刷 5 局之后就按 PS 键退出，再次进入游戏，并确认一下自己进行的局数就 OK 了。




**100%** 白金

取得条件：获得除此之外的所有奖杯




**Beginner** 铜杯

取得条件：赢 1 场对局




**Up and comer** 铜杯

取得条件：赢 5 场对局




**Professional** 铜杯

取得条件：赢 10 场对局



**Expert** 铜杯

取得条件：赢 15 场对局



**Veteran** 铜杯

取得条件：赢 20 场对局



**Venerable Master** 铜杯

取得条件：赢 25 场对局



**Tough opponent** 铜杯

取得条件：赢 30 场对局



**Respected opponent** 银杯

取得条件：赢 35 场对局




**Duelist** 金杯

取得条件：赢 40 场对战

奖杯说明：故事模式不计入胜利次数，可以选择模式 Fritz Chess > VS Fritz Chess > Chess Statistics 查看个人游戏资料。最速胜利法是选 ELO 400 的对手很轻松。棋谱为 e3、Bb5、Bc4、Qf3、Qf7，固定胜利，可放心使用。看不懂棋谱的话请参看示意图，熟练后加读盘也就 1 分钟一局。





















**Quick and deadly** 铜杯

取得条件：在 10 分钟之内赢 1 场对战



**Fastest shooter** 银杯

取得条件：在 5 分钟之内赢 1 场对战

奖杯说明：限时胜利的奖杯有 BUG，用一般方法无法解开。解决的方法是这样的，选择模式 Fritz Chess > VS Fritz Chess > Fritz Chess > Classic > ELO 400 > No Clock。用 1 分钟战术将死对方后选 SAVE，退回标题画面，选最后一项读取读档，之后选择 Review Game，下方有个录像操作的控制条，按左起第 1 个，再按右起第 2 个，棋局会回到开局的样子，之后选 Resign 投降，两个奖杯就莫名其妙地解开了！



**Bully** 铜杯

取得条件：打败 ELO 500 以下的对手



### Conniver


铜杯

**取得条件:** 打败 ELO 1000 以上的对手



### Giant killer


铜杯

**取得条件:** 打败 ELO 1500 以上的对手



### Legendary Fighter


银杯

**取得条件:** 打败 ELO 2000 以上的对手



### David against Goliath


铜杯

**取得条件:** 打败一个 ELO 比你高的对手

**奖杯说明:** 与 ELO 相关的奖杯可以选择模式 Fritz Chess > VS Fritz Chess > Fritz ELO Chess，直接选 ELO 2100 的对手用象棋软件获胜便可一口气全部解开。



### Apprentice


铜杯

**取得条件:** 解开 10 个残局



### Scholastic


铜杯

**取得条件:** 解开 30 个残局



### Disciple


银杯

**取得条件:** 解开 45 个残局



### Knowledgeable


金杯

**取得条件:** 解开 60 个残局

**奖杯说明:** 选择模式 Fritz Chess > Chess Puzzles。里面分 4 级，选择第 1 级 "Mate in 1" 最简单，只要走一步将对手将死就算完成了，失败了可以不停地尝试。过 60 局就 OK 了，中途可退出，并在 Fritz Chess > VS Fritz Chess > Chess Statistics 查看解残局的数量。



### Devastating attack


铜杯

**取得条件:** 在一场普通棋局中将对手的棋子全部吃光

**奖杯说明:** 这个奖杯用软件不行，因为软件选择的都是尽快将对手将死的战术，所以对象棋完全不懂的玩家最好找别人帮帮忙，找来的人也不必是象棋高手，因为可以选 ELO 400 的对手，AI 如同婴儿一般，哪怕只是懂基本规则，要吃光他的棋也不是什么难事。



### Chess Fan


铜杯

**取得条件:** 玩 20 场对局



### Crazy about Chess


铜杯

**取得条件:** 玩 50 场对局



### Chess Addict


银杯

**取得条件:** 玩 100 场对局

**奖杯说明:** 用 1 分钟战术打 ELO 400 就对了，一个多小时搞定收工。



### Gored Guard


铜杯

**取得条件:** 打败守卫

**奖杯说明:** 以下奖杯都是故事模式，选择模式 Adventure Chess > Tournament。守卫的 AI 是最低的，战术同 ELO 400。






### Brutalized Brute


铜杯

**取得条件:** 打败野蛮人

**奖杯说明:** 开局的棋是乱放的，不过比皇后那可简单多了，没把握的话直接开软件，乱放的棋局也可以编辑。



### Jeered Jester


铜杯

**取得条件:** 打败小丑

**奖杯说明:** 一场混乱的棋局，同样活用软件的编辑功能来解决。



### Mashed Merchant


铜杯

**取得条件:** 打败商人

**奖杯说明:** 要求 7 步解开 3 个残局，失误过多会判失败，心里没底的话就用软件的编辑功能照着摆残局吧。



### Hurt Hero


铜杯

**取得条件:** 打败英雄

**奖杯说明:** 一开始就处于绝对的劣势，但并不需要玩家获胜，只要坚持几步，不被对手将死就行了，所以不难。



### Splattered Spy

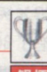

铜杯

**取得条件:** 打败间谍

**奖杯说明:** 要求 12 步解开 5 个残局。



### Noxious Knight


银杯

**取得条件:** 打败黑骑士

**奖杯说明:** 比较有趣的一关，不能利用软件通过，过关条件为玩家被对手吃掉所有的棋子。规则是在可以吃对手棋子时一定要吃，动其他棋子是无效的，因此电脑会想方设法走到你吃得到的地方，所以过关的诀窍是"送羊入虎口"，一直让自己处在被动状态，需要计划好了再行动。



### Baffled Bishop


银杯

**取得条件:** 打败主教

**奖杯说明:** 这奖杯应该是整个游戏最考验技巧的，要求 16 步解开 7 个残局，有些残局是三步将死对手，所以碰运气是不行的，懂国际象棋就没什么压力，不懂的话还是求助软件帮忙吧。注意编辑棋局要看清每一颗棋子的位置，不能有错，要不然软件很可能给出错误的答案。



### Crazed Queen


金杯

**取得条件:** 打败皇后

**奖杯说明:** 本来是最难的奖杯，因为开局棋子是乱放的，皇后的 AI 也不低，但是因为有了 Winboard（可以自己摆棋的软件），难度直接下降到最低。



### KO'd King


金杯

**取得条件:** 打败国王

**奖杯说明:** 国王没有什么特别的条件，就是一局正常的对局，因此最后一战反而难度不高。



### Chess King


金杯

**取得条件:** 故事模式通关



### Character celebration


铜杯

**取得条件:** 更换隐藏背景

**奖杯说明:** 故事模式通关后，选择模式 Option > Visuals > Adventure，再随便下一盘棋就 OK 了。




INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE




文 胜负师 美编 木仙

# 超欢乐中文派对游戏 双手互搏的体感神作

本作是 PS MOVE 的三款中文首发游戏之一，和《运动冠军》相比缺少了些卖相，也没有《功夫滑仔》香港本土文化的优势，不过本作却有着罕见的中文化高水准，普通话配音非常专业，字正腔圆，丝毫没有港台腔，又很贴近派对游戏的热闹气氛，很有感染力十足。20 多种迷你游戏数量偏少，风格也较低龄向，不过其多人游戏模式只需要一个动态控制器就能实现，门槛和难度都要比《运动冠军》低不少。至于奖杯的数量和质量，也远比《功夫滑仔》有诚意，因此对于奖杯迷来说，本作反而是最值得一试的 MOVE 游戏。

| 派对总动员 | SCE | 动作 |
|---|---|---|
| START THE PARTY! | | 中英文合版 |
| 2010年9月15日 | 1～4人 | 298港币 |
| 对应PS MOVE | | 对应玩家年龄：全年龄 |

| 奖杯总数 | 48 | 铜杯 | 32 | 银杯 | 13 | 金杯 | 2 | 白金 | 1 | 奖杯难度 | D |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

## 派对之王

和很多派对型游戏的情况类似，《派对总动员》的大部分奖杯难度都非常低，有一半以上的奖杯属于“白送”级别，但白金要跨过三个相对麻烦的奖杯，其中能否顺利解决“连锁王”直接影响白金的效率。我个人取得本作白金的时间不到 10 小时，一方面是状态比较好，在尝试了不到二十次就完成了刺气球 70 连击，没有被最难奖杯卡太久。而 100 张照片、三振系列奖杯也都进行了一定的规划，都是在完成其他奖杯的过程中一并取得的，没有花费额外的时间去刷。当然，如果没有做好功课，或是对 MOVE 的体感操作适应较慢，那可能会多花上几个小时，但这也不影响将本作归于“奖杯神作”的行列。

一个人一个动态控制器操办所有玩家，玩双手互搏自然想让谁赢都可以。

### 我爱派对！ I Love to Party! 白金

**取得条件：**获得除此之外的所有奖杯

### 连锁王！ Chain King! 金杯

**取得条件：**在困难难度的“刺气球”游戏中连续刺破 70 个同色气球

**奖杯说明：**这无疑是游戏中的最难奖杯，有不少老外都因为这个奖杯而崩溃，最终与白金失之交臂。刺气球的游戏时间限制为 40 秒，因为出手却没有刺中的情况时有发生，所以平均 1 秒刺中两个气球才能确保 70 连击，而且因为最后 10 秒气球的升起速度非常快，判断上需要时间，所以失误次数最好控制在 5 次以内。所谓失误指的仅为刺空的情况，不能刺到其他颜色的球以及炸弹，这样会使连击数中断。困难难度的气球颜色多，对出手的准度要求很高，力求做到每击必中，而且前 20 秒球速不太快的时候不要遗漏任何一个同色球，这样可以减轻后面的压力。记住，玩家的动作一定是捅或刺，而不是划，因为划很可能波及其他颜色的球。玩家挑战时可在确保准度的基础上慢慢加快速度，自己边刺边数，有助于提升集中力。若一局能达到 60 连以上，那离胜利就不远了，如果总是在 50 多个徘徊，那最好是休息一下，调整好状态再继续。总之，拿到这个分量十足的金杯，就相当于拿到了半个白金！

### 势如破竹！ Unstoppable! 金杯

**取得条件：**在一场派对模式的比赛中同一位玩家连续赢三个回合

**奖杯说明：**与上一个金杯难度有着云泥之别，和白送差不多。由于这游戏可以

### 顶尖生存者！ Top Survivor 银杯

**取得条件：**得到生存模式排行榜第一名

**奖杯说明：**生存模式有一大票奖杯，坚持 30 秒、1 分钟、1 分半、2 分钟，过程中还可以拿其他单个游戏的特定条件奖杯，收获颇丰，而且难度不大，坚持 3 分钟以上对于大多玩家来说都不成问题。

### 活命主义份子 Survivalist 银杯

**取得条件：**玩 20 次生存模式

**奖杯说明：**累计玩 20 次生存模式即可，对成绩无要求。记得每次游戏结束时选“继续游戏”退回模式选择画面，再进入，这样可以多拍一次照片，完成此奖杯时也就拍了 20 张照片。

### 派对灵魂人物 Life and Soul of the... 银杯

**取得条件：**玩 10 次派对模式

**奖杯说明：**只有一个动态控制器也可以玩派对模式，因为其他奖杯的需要，10 次派对模式的建议是 2 次 2 人对战，8 次 4 人对战，都选 5 回合即可，原因会在相关奖杯中说明。完成此奖杯时，也就拍了 30 多张照片。

### 自由模式拥护者 Free Play Champion 银杯

**取得条件：**玩过自由模式里所有游戏的所有难度

**奖杯说明：**单人自由模式中共有 9 种迷你游戏，每种有三个难度，各玩一次即

可，对成绩没有要求。记得每次游戏后退到模式选项画面，这样在取得此奖杯时，至少可拍 27 张照片。

### 突破难关 Against the Odds 银杯

**取得条件：**在神偷(怪盗)回合偷到足够的星星，让玩家从最后一名变成第一名

**奖杯说明：**如果选 5 回合的派对模式，怪盗回合会出现在第 3 回合，可以根据在此回合的表现，最多盗取对手 5 颗星星。但如果是只有两人的派对，两回合过后最少也能获得 6 颗星星，一次是偷不完的，想同时取得“清空口袋”奖杯派对人数至少要有三人。(注：每回合第 1 名可获得 5 颗星、第 2 名 3 颗星，第 3 名 2 颗星、第 4 名 1 颗星)

### 完全奖励 Totally Bonus 银杯

**取得条件：**在所有有奖励道具的游戏中取得奖励道具

**奖杯说明：**奖励道具是指金色的目标物，在自由模式的 9 种游戏中都会出现，在奖励道具出现时解说员会进行提示，因为每种游戏至少也得打三遍，所以机会还是很多的。

### Supermassive 派对 Supermassive Party 银杯

**取得条件：**拍过 100 张玩家的照片

**奖杯说明：**中文版奖杯条件翻译成了拍 100 个不同玩家，听着比较吓人，但其实拍同一个人，哪怕拍不到人都是无所谓的，关键是拍 100 次照片。如果按照之前所提示的那样，每次单人游戏都退出再进，外加派对模式一次游戏拍 4 人，那么在完成各模式次数类的奖杯时就已经拍了 80 张以上的照片了。挑战刺气球

70 连击时也可以采用这个方法多拍照片，每次只是多花几秒钟罢了，这样就不必额外地去拍照片了。

### 自由派 Feel Free 银杯

**取得条件：**玩过自由模式里的所有游戏

**奖杯说明：**自由模式的游戏共 9 种，在取得“自由模式拥护者”奖杯过程中可自然取得。

### 熟练玩者 Well played 银杯

**取得条件：**玩过本作中所有种类的游戏

**奖杯说明：**本作中除了自由模式中的 9 种游戏，还有 13 种相对短小的迷你游戏，它们不能自由选择，会在生存模式和派对模式中随机出现，因为生存模式要玩 20 次，派对模式也至少得玩 10 次，所以肯定可以一一碰到。

### 派对高手 Party Popper 银杯

**取得条件：**单场派对比赛获得 20 颗以上的星星

**奖杯说明：**派对比赛可以一个玩家双手互搏，让其中一位选手一直赢就行了。

### 奖励王！ Bonus King! 银杯

**取得条件：**单场派对比赛中获得所有的奖励道具

**奖杯说明：**不错过金色的奖励道具即可，通常会在无意中取得这个奖杯。

### 实力派生存者 Serious Survivor 银杯

**取得条件：**在生存模式存活 2 分钟以上





**历久不衰派对客**
**Persistent Partygoer**



银杯

**取得条件**：在生存模式存活 1 分 30 秒以上



**派对之星**
**Party Star**



铜杯

**取得条件**：单场派对比赛获得 15 颗以上的星星
**奖杯说明**：和取得 20 颗星的方法相同。



**耐力赛新成员**
**Enduring Entrant**



铜杯

**取得条件**：在生存模式存活 1 分钟以上



**生存新手**
**Survival Starter**



铜杯

**取得条件**：在生存模式存活 30 秒以上



**大盗**
**Big Burglar**



铜杯

**取得条件**：在神偷回合中一次偷到 5 颗星星
**奖杯说明**：神偷回合的时间限制比较短，要达到 5 星标准，最好是选简单难度，遇上打击坏虫的游戏，5 颗星可以说是手到擒来。



**Supermassive 制作团队**
**The Supermassive Team**



铜杯

**取得条件**：观看制作人员名单
**奖杯说明**：看一下制作人员名单，不必看完，中途退出也可以。



**圣诞派对**
**Christmas Party**



铜杯

**取得条件**：在圣诞节玩任意游戏



**午夜派对**
**Midnight Party**



铜杯

**取得条件**：在半夜 0 点至 1 点玩任意游戏
**奖杯说明**：有经验的玩家都知道，此类奖杯调系统时间就可以了。把时间手动调成 12 月 25 日 0 点 10 分，进入游戏后，随便玩一下，两个时间相关奖杯就会一起跳出来。



**清空口袋**
**Empty Pockets**



铜杯

**取得条件**：在神偷回合使一个对手的星星数量变为 0
**奖杯说明**：在 3 人或 4 人派对中，落后的玩家故意不在神偷回合取得星星，其他玩家把他的星星偷光就行了。



**戳戳快手**
**Pop Tart**



铜杯

**取得条件**：刺气球游戏中连续刺破 20 个同色气球
**奖杯说明**：刺气球 20 连击，和 70 连相比，简单到令人发指。



**神风一救援**
**Fan-tastic**



铜杯

**取得条件**：在一次"伞兵总动员"游戏中成功救援 12 名伞兵
**奖杯说明**：在伞兵总动员游戏中，扇子扇出的风向不是很好控制，建议身体多移动一下，扇的时候不要来回快速地扇动，一两下就行了。关键是要把炸弹扇开，船被炸的话很影响成绩。选简单难度，多试几次吧。



**特种部队**
**S.W.A.T. Team**



铜杯

**取得条件**：在一次"打击坏虫"游戏中打到 50 只坏虫
**奖杯说明**：打击坏虫游戏比较简单，避开红色的大坏虫不打就行了，50 只还是很轻松的。



**空中救护队**
**Air Ambulance**



铜杯

**取得条件**：在一次"直升机出动"游戏中成功救出 3 个快被怪兽吃掉的人
**奖杯说明**：这个奖杯的中文翻译有问题，可能让不少玩家无法理解其条件。完成方法应该是当怪兽在一个幸存者面前停下来吼叫时，玩家立即把此人救走，让怪兽扑个空，这样就算成功一次，在一次游戏中成功 3 次便能开启奖杯。在空中盘旋，等待怪兽吼叫时立即出手救援即可。



**不畏幽灵**
**'I ain't afraid of no ghosts!'**



铜杯

**取得条件**：在一次"打击幽灵"游戏中干掉 6 个来吓你的幽灵
**奖杯说明**：所谓来吓你的幽灵就是指那些冲向屏幕的幽灵，如果是低难度的话，幽灵的速度慢，冲向屏幕的情况也不多，所以在高难度时通常会在无意中获得这个奖杯。



**神奇艺术家**
**Awesome Artist**



铜杯

**取得条件**：在一次来"画画吧"游戏中用掉 5 公升颜料
**奖杯说明**：5 公升颜料不知道是怎么计算了，反正第一次进行画画游戏时我就取得了这个奖杯，没解开的话来回多涂几次就行了。



**皮那塔特攻队**
**Pinata Basher**



铜杯

**取得条件**：在奖励回合中 5 秒内摧毁皮那塔
**奖杯说明**：皮那塔游戏出现在 2 人派对的奖励回合中，由落后的一方在限定时间那敲击皮那塔玩具，5 秒内摧毁的话可以取得 5 颗星。快速终结皮那塔的诀窍在于上下挥捧，而不要左右挥，因为左右挥会让皮那塔来回晃动，影响击打的命中率。（第一次玩到这个小游戏时差点把我笑翻了，因为同为小游戏集合的《皮那塔万岁》是 X360 的独占游戏，这个"居心叵测"的迷你游戏应该是开发方的恶作剧吧！）





**短路快手**
**Short Circuit**



铜杯

**取得条件**：在一次"机器人激战"游戏中干掉 15 个机器人
**奖杯说明**：机器人激战比较有意思的地方是难度上升后，屏幕中的玩家有时候是颠倒的，有时候是横过来的，有时候又左右相反。由于这个游戏并没有子弹限制，所以连按 T 键碰运气的方法还是很管用的，在低难度要消灭 15 个机器人不在话下。



**神奇艺术家**
**Dye-Hard**



铜杯

**取得条件**：在一次"先剪再染"游戏中用掉 5 公升染发剂
**奖杯说明**：中文翻译错误，和画画的奖杯同名同条件，其实这个奖杯是属于理发游戏的。和画画游戏差不多，只是表现要好一些，多完成几个顾客，便有机会解锁此奖杯。



**小鸟守护者**
**Chick Protector**



铜杯

**取得条件**：在一次"救小鸟"游戏中拯救 30 只以上的小鸟
**奖杯说明**：这个奖杯一定要在困难难度才能达成，因为每次游戏的时间限制是固定的，但困难难度的小鸟下落间隔短、数量多，因此反而更容易达成奖杯条件。



**热爱涂鸦**
**Doodlebug**



铜杯

**取得条件**：在对手的脸上涂鸦



**重新混音**
**Radical Remix**



铜杯

**取得条件**：给对手重新录制名字
**奖杯说明**：在派对模式中途会有所谓的"恶搞回合"，就是落后的玩家对领先的玩家进行恶作剧。一种就是在对手脸上涂鸦，还有一种是给对手重新录制名字，可以说是玩派对过程中必然获得的奖杯。



**疯狂棒棒糖**
**Candy Crazy**



铜杯

**取得条件**：在三振回合维持棒棒糖完整达 20 秒
**奖杯说明**：棒棒糖游戏的难度不低，棒棒糖的个头比较大，更像是块雪糕，而蜜蜂的移动也没什么固定规律。我一开始还想用把棒棒糖遮住或伸出屏幕的方法来投机取巧，但发现完全没用，蜜蜂的智商比我高，呵呵！所以这个奖杯要得凭本事硬躲，惟一可以降低点难度的方法是把动态控制器指向前方，这样棒棒糖就只会显示为一个小长方型，受攻击的面积也就小了不少。这是游戏中难度排第三的奖杯，所以要有多试几次的觉悟。

## 特别提示 三振回合

"三振回合"是派对模式中的一种玩法，相关的迷你游戏有四种，是随机出现的，玩家失误三次就会 GAME OVER，坚持时间越长得分也就越高。由于三振游戏都有相关奖杯，而种类又是随机出现的，所以这个系列的奖杯会比较麻烦。在 5 回合的派对比赛中，三振回合只会出现在第 4 回合，而且第 2 回合必须为"限时回合"，如果出现的是"快手回合"，那第 4 回合就会变成"限时回合"，玩家可果断退出游戏，重新开一局。之前之所以推荐大家多玩 4 人派对，不仅仅是多拍几张照片的缘故，因为这样一来在遇到三振时，你就有 4 次机会去挑战奖杯了。如果能够在 10 次派对模式之内完成所有的三振游戏奖杯，那接下来再选 2 人派对混局数，这是比较省时的策略。

**沉睡的小鸟**
**Let Sleeping Chicks Lie**

铜杯

**取得条件**：不叫醒小鸟
**奖杯说明**：在叫醒小鸟的小游戏中不进行操作，让猫把小鸟吃掉即可。



**鹰眼**
**Eagle Eye**



铜杯

**取得条件**：在 5 秒内发现 5 只虫子
**奖杯说明**：找虫子的小游戏只有在难度较大时才会一次出现 5 条以上的虫子，可以在生存模式和派对模式中寻找机会。这个奖杯的要求还是挺严格的，因为

它不是从你发现第一条虫开始计时的，而是从可以进行操作的一瞬间开始计时的，所以玩家的反应要快，一看到手里出现放大镜就要马上调整好手形，不然很可能觉得发现虫子的速度已经很快了，但就是不跳奖杯。

### 和平爱好者 Peace-Lover


铜杯

**取得条件：**一次向 8 名歹徒投降

**奖杯说明：**举白旗的游戏只需要晃动控制器就行了，效率比较高又不累的方法是画圈。在生存模式坚持较长时间，难度提升后出现的歹徒数量会比较多。

### 鳄鱼牙齿 Mentally Dental


铜杯

**取得条件：**清洁所有的鳄鱼牙齿

**奖杯说明：**给鳄鱼刷牙的迷你游戏刷子要横向刷才有效，难度较低。

### 神速挖矿工 Mentally Dental


铜杯

**取得条件：**3 秒内完全粉碎矿石

**奖杯说明：**矿石有两种敲击方法，一种是快速连敲，一种是用力一下一下敲，后一种比较省力，而且也能在 3 秒内粉碎矿石。

### 大胃王 Bon Appétit


铜杯

**取得条件：**一次游戏中吃掉 5 只虫子

**奖杯说明：**操控青蛙时按 T 键为伸出舌头，靠近虫子后，舌头会自动跟踪。在较高难度时才会一次出现 5 只以上的虫子，这一点请注意。

### 游戏组比赛 Game Set Match


铜杯

**取得条件：**一次游戏中配对 5 个角色

**奖杯说明：**配对游戏就是按照画面上轮廓的大小方向，把手中的形状与之重合，就能让角色实体化，成功配对 5 个以上就能解开奖杯，在低难度时比较容易实现。另外，这个小游戏玩起来比较费劲，如果在生存模式中多次出现，很可能影响成绩。

### 比萨节 Pizza Day


铜杯

**取得条件：**三振回合中接到 10 个以上的比萨配料

**奖杯说明：**接比萨配料的小游戏是三振系列游戏中最简单一个，不用坚持很长时间就能达到奖杯要求。

### 辉煌弹跳 Brilliant Bouncer


铜杯

**取得条件：**三振回合中让球不落地反弹 10 次

**奖杯说明：**同样难度不大的三振游戏，因为要把球打进篮筐里可能还要费点神，但只是弹十下就简单多了。

### 剑术高手 Swashbuckler


铜杯

**取得条件：**三振回合中砍中 40 个水果

**奖杯说明：**本作中难度排行第二的奖杯，用通常方法砍，很难应对后期出现的大量水果，漏掉三个就没机会了，所以操作上要更激烈一些。我采用的方法是把刀口横过来，左右来回地划，这样操作的命中率很高，而且也容易补救到那些稍稍弹开的水果，不像上下来回划，容易把水果打飞。在水果同时出现的数量较多时，划的速度一定要够快，才能减少失误率。当然，这种暴力风格的操作减少了技术含量，而增加了运气成分。

### 地鼠克星 Molemania


铜杯

**取得条件：**在一次打地鼠游戏中打中 8 只地鼠

**奖杯说明：**非常简单的一个奖杯，打地鼠游戏在生存和派对模式中均会出现。




文 胜负师 美编 木仙

| 歪小子斯科特 | Ubisoft | 动作 |
|---|---|---|
| PS3 Scott Pilgrim vs. The World: The Game | | 港服 |
| 2010年9月21日 | 1～4人 | 78港币 |
| 无对应周边 | | 对应玩家年龄：全年龄 |

| 奖杯总数 | 12 | 铜杯 | 7 | 银杯 | 4 | 金杯 | 1 | 白金 | 0 | 奖杯难度 | D |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

# 歪小子会秘技，前男友军团有压力

电影版《歪小子斯科特》可以说是 2010 年最值得向玩家推荐的一部与众不同的游戏电影，主演们长相平平，倒是不少配角大有来头，比如说新超人的扮演者，不过这一点都不影响主角们的 COOL。荒诞的剧情却因为目前为止最娴熟的游戏元素运用而妙趣横生。游戏版以点阵画面与 MIDI 音乐组成，满屏的怀旧、恶搞与致敬，深得媒体与玩家的好评，是一款值得推荐的清版过关游戏。通关后的制作人员表中，有很多中国人的名字，这或许也能成为您支持本作的理由。

## 爱的秘技

本作的秘技非常多，但对于获取奖杯有直接帮助的只有"爱心神剑"一条（标题画面输入□□□ × ○△），神剑威力大、耐久高、距离远，可轻松虐杀大部分杂兵和 BOSS。另外，本作还有无限金钱的良性 BUG，这样一来，难度更是连降几个台阶。在本作中，角色通常升级时主要是提升体力、精神力上限以及增加新招式的，基础能力要靠购买物品来增加。最高效的方法是在第一关商店街的第一家店里花 504.25 元，之后就可以用 4.95 元的低价购入一些强力道具，其中第一个道具是加 1 条命，最多可以有 9 条命，第二个是所有能力值加 10，也就是说只要有 600 美元左右，玩家就可以全能力达到上限 100，且拥有 9 条命，打败恋人的 7 个邪恶前男友完全不在话下。游戏中正常的赚钱速度比较慢，可能打到最后一关还没赚够 500 块呢，因此有无限金钱的话，全奖杯所需时间可从 10 小时左右大幅缩短至 5 小时。无限金钱有秘技法和 BUG 法两种，秘技法就是不停用一命换 50 美元的方法自杀换钱，不过这种方法实在有些猥琐，也可以用自杀法赚到启动资金后改用 BUG 法。BUG 的具体操作方法如下：

1. 需要钱的角色至少打过第一关，为的是能够直接选关至商店街。
2. 接下来选双打，2P 角色选身上有钱的角色，选定人物后选 Guest（游客）状态加入游戏，两人一起进入商店。
3. 在商店里，2P 角色可以把手里的钱交给 1P，之后按 START 键选菜单第 2 项回到地图画面，此时会自动存档。
4. 在地图画面按 START 键选最后一项退回主菜单，再进入游戏时，你会发现 1P 角色的钱增加了，而 2P 的钱并没有减少。
5. 就这样反复操作，钱互相给上几次，让每人都有 600 元就 OK 了。

## 秘技集锦

在标题画面输入指令，听到效果音说明就说明成功了。

**多人游戏时可选相同角色：**↓ R1 ↑ L1 △ ○

**一开始就拥有爱之神剑：**□□□ × ○△

**开启 BOSS RUSH 模式：**→→○ R1 →→○ R1

**开启丧尸生存模式：**↓ ↑ → ↓ ↑ → ↓ ↑ →→→

**钱币变成小动物：**↑ ↑ ↓ ↓ ↑ ↑ ↑ ↑

**打击时有出血表现：**× ○ × □ × ○ ○

**一命换 50 美元：**任意战斗场景按 START 键，在暂停菜单中按住 L2+R2 输入↑ ↑ ↓ ↓ ←→←→○ ×

### New Challenger


铜杯

**取得条件：**打败第一关 BOSS 时不死一命

**奖杯说明：**第一关 BOSS 稍有些麻烦的地方是他放出一圈蝙蝠女时，不能靠近了打。一般打法是用椅子砸。要是调出爱心神剑就太简单了，在安全距离砍杀即可。本奖杯对难度和角色无限制。

### Twin Dragons


银杯

**取得条件：**同时击倒双胞胎 BOSS

**奖杯说明：**"双截龙"兄弟是第五关的 BOSS，虽然条件是同时击倒，但实际上允许一点时间上的间隔，所以不难。用爱心神剑更容易实现同时击倒。

### Dirty Trick


铜杯

**取得条件：**当敌人倒在地上时用物体将其砸死



**奖杯说明:** 通常会在第一关无意中取得该奖杯,如果老是用爱心神剑的话会减少这样的机会,投出爱心神剑砸死人,再把剑捡回来也可以。




### Invulnerable

银杯

**取得条件:** 从一关的开头打到 BOSS 处不受到任何伤害

**奖杯说明:** 有一定难度的奖杯,最容易实现的是第二关。第二关的流程很短,强制战斗也不多,需要注意的是避免用神剑砍那些可以举起的物体,因为物体会弹来弹去,可能误伤到玩家。本关容易受伤的地方是导演跳出来的两处,先躲在最下方避开自爆的敌人,然后优先解决拿电磁枪的外星人,注意要多进行上下移动。洞穴中的两群蝙蝠都是贴在最上方来躲。前两次看到钥匙时,都是把神剑往前扔,然后捡起钥匙去开门,开了门再把神剑捡回来再继续前进。第三把钥匙是只是为了拿一点钱,没有捡起来的意义。




### Get The Girl

金杯

**取得条件:** 使用主角斯科特将游戏通关




### The Power Of Friendship

铜杯

**取得条件:** 在多人游戏中救起自己的同伴 25 次

**奖杯说明:** 在 OPTIONS 的 SETTINGS 中,把 Friendly Hits 一项设成 ON,这样双打时就可以自己人打自己人了。开双打,找个没敌人的地方用 1P 把 2P 揍死,再站在 2P 身边连点○键,就能把同伴救起,然后再打倒再救,如此反复即可。




### Gourmet

铜杯

**取得条件:** 吃过游戏中所有的食品

**奖杯说明:** 和以前的清版游戏不同,在本作中食物和饮料只能在商店里买,但并不是所有的商店都卖食品,而且有些食品是装备型的,不消耗掉的话(消耗的方法是体力为 0 时自动使用),无法购买新的装备型食物,所以想顺着游戏流程一次搞定会比较麻烦,其实也没有这个必要,玩家完全可以根据以下食品清单选关选地区,一家一家去吃,当然,手头上要有足够的现金。可以用故意挨打的方式来消耗装备型食品,而商店最集中的第一关推荐双打进入,用 2P 揍 1P 的方法消除食品效果,1P 再去买不同的食品,这样效率会高不少。(吃过的东西可以在清单价格后的小方块处做个记号)




## 食品清单

**关卡:** 第 1 关
**区域:** Shopping District
**店名:** Delicious Cup
Tea 1.40 □
Coffee 1.60 □
Espresso 1.60 □
Hot Chocolate 2.50 □
Iced Latte 3.75 □

---

**关卡:** 第 1 关
**区域:** Shopping District
**店名:** Dee's Tex Mex
Nachos 7.75 □
Tacos 9.85 □
Burrito Grande 11.25 □
Quesadilla 13.50 □
Fajitas 17.95 □

---

**关卡:** 第 1 关
**区域:** Shopping District
**店名:** Mini-Marts
Chewing Gum 0.95 □
Chocolate Bar 1.25 □
Cola 1.80 □
Grape Juice 2.25 □
Energy Drink 2.95 □

---

**关卡:** 第 1 关
**区域:** Shopping District
**店名:** Sushi Bar
Miso Soup 2.50 □
Avocado Hosomaki 2.50 □
Salmon Nigiri 3.85 □
Ikura Don 4.60 □
Rainbow Maki 8.75 □

---

**关卡:** 第 1 关
**区域:** Shopping District
**店名:** Wallace's Mystery Shop
**位置:** 此店位置比较隐蔽,在有一批汽车经过的公路隧道中,有颗五角星的墙就是店的入口。
Tlaloc's Feast 49.95 □
Ambrosia 59.95 □

---

**关卡:** 第 2 关
**区域:** Casa Loma Film Set
**店名:** Fancy Chi Wagon
French Fries 1.80 □
Poutine 3.50 □
European Hot-Dog 3.80 □
Buffalo Burger 5.80 □
Croque-Monsieur 6.50 □

---

**关卡:** 第 3 关
**区域:** The Main Stage
**店名:** Leo's Place Stand
Carbonated Water 0.60 □
Classic Potato Chips 0.95 □

---

**关卡:** 第 4 关
**区域:** The Frying Tengu
**店名:** The Frying Tengu
Ramen 5.95 □
Udon 5.95 □
Tempura Vegetables 5.95 □
Tempura Shrimps 5.95 □
Kusiyaki Moriawase 14.95 □

---

**关卡:** 第 5 关
**区域:** Fire Escape
**店名:** Scott's Dad BBQ
Iced Tea 0.95 □
Tropical Punch 2.25 □
Kebab 4.95 □
Hamburger 4.95 □
Filet Mignon 18.95 □

---

**关卡:** 第 6 关
**区域:** The Park
**店名:** Mobile's Secret House
**位置:** 这一关开始不久,可以看到有四个路人分站在两棵树旁,两颗树之间就是入口,这里除了食品,还能买到角色的最后一招技能。
Herbal Tea 1.60 □
Wild Blueberries 2.95 □
Ginkgo Biloba 9.95 □
Sauteed Shiitake 9.95 □

---

**关卡:** 第 7 关
**区域:** Techno Base
**店名:** Techno Shack
Food Pill 2.50 □
Beef Jerky 2.95 □
Energy Tank 3.95 □
Microwave Chicken 3.95 □




### Vigilante

银杯

**取得条件:** 干掉 1000 个敌人

**奖杯说明:** 由于要达成 100% 至少要通关 4 遍,因此杀人数可以自然累积。




### One Man Army

银杯

**取得条件:** 单人游戏完成 Supreme Master 难度

**奖杯说明:** 能力全 100、爱心神剑外加 9 条命,最高难度也没什么压力。惟一需要注意的是,被最终 BOSS 吸入体力后的那场 BOSS 战,如果不小心掉下悬崖而失去的神剑,那会变得非常难打。在把 BOSS 双手打到不掉 HP 时,一定要用 R1 键的保险避开 BOSS 的双拳敲击,然后攻击其心脏,如被双拳敲到就会失去一次攻击心脏的机会。过了这一场 BOSS 战,后面的战斗就没什么难点了。




### Shopaholic

铜杯

**取得条件:** 在一家商店中一次购买所有种类的商品

**奖杯说明:** 在完成"吃遍天下"的奖杯过程中便可取得。




### Armed And Dangerous

铜杯

**取得条件:** 用可以捡起的武器或物品干掉 200 个敌人

**奖杯说明:** 因为大部分时间都是神剑在手,所以这个奖杯可以自然取得。




### "Chaudown"

铜杯

**取得条件:** 解锁并呼叫所有的援护者

**奖杯说明:** 这个看似简单的铜杯反倒是游戏中最费时的奖杯,因为需要将四个角色各通关一次,才能解锁隐藏角色 Nega Scott(第 6 关 BOSS,斯科特的邪恶版),他的专用援护者是 Nega Knifes,而其他角色的援护者是普通版的 Knifes,请确保在通关过程中按 L1 键使用一次援护。还有一个隐藏援护者是 Knifes 的老爸 Mr.Chau,他会随机出现在大地图上,但出现率不高,在刷第 2 关无伤以及吃各种东西的奖杯时免不了多次返回大地图,此时多注意一下有没有一位黑衣大叔出现在地图上,用神剑能轻松将其打败。谁打败过他,他就会成为该角色的援护者,呼叫时的出现率约 50%,因为他对杂兵有一击必杀的效果,所以在 BOSS 战时是不会出现的。最后,在解锁 Mr.Chau 的情况下,还有较低的几率会呼叫出 Knifes 的老妈来,她的攻击方式是大骂"草 X 马",好像没什么威力,不过绝对爆笑!不停按 L1 键把这位大妈刷出来吧。

**关于 DLC:** DLC 追加角色 Knifes,并有三个与该角色相关的奖杯,因为秘技适用,所以难度都不大。目前该 DLC 只有美服才有,价格是 1.99 美元。注意!美服下载的 DLC 在港服上无法使用,请港服玩家耐心等待港服更新。

# 逃生历险紧张刺激 时空错乱版侏罗纪




文 copyl 编 胜负师 美编 木仙

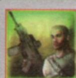
本作的故事发生在一个与世隔绝的神秘小岛上，玩家扮演一位武器及生存专家Craig Dylan，被雇佣负责保护一个研究小组，他们将研究小岛上一种奇特的能量。在Craig Dylan的保护下，通过百慕大三角按时返回的途中，发现自己将面临地球上最可怕的生物。除了眼力的BOSS战，游戏中的肾上腺素爆发将给你带来相当的优势，在敌人都是慢动作的情况下轻松地将他们搞定还是挺有爽快感的。

| 侏罗纪 | Activision | 主视角射击 |
|---|---|---|
| PS3 Jurassic: The Hunted | | 美版 |
| 2009年11月3日 | 1人 | 59.99美元 |
| 无对应周边 | | 对应玩家年龄：13岁以上 |

| 奖杯总数 | 32 | 铜杯 | 16 | 银杯 | 9 | 金杯 | 6 | 白金 | 1 | 奖杯难度 | C |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

## 生存专家

本作可以称得上是奖杯神作，流程不长，笔者是个FPS菜鸟，都可以在15小时之内搞定，顺便还增加了一些FPS的经验值，可谓一石二鸟。白金需要2周目，注意困难难度会覆盖普通难度的记录，所以第一周目以普通难度熟悉一下系统和关卡。普通难度第13关的防御战是难点，迅猛龙不止攻击速度快且攻击力高，还要射3下，修复肯定来不及，笔者推荐站得远远慢慢一个一个瞄准，这样它们还没走过来就倒下了，后期两三只一起来的就扔手雷炸。通关后2周目可以选择HARD难度，补完全武器和各种击破数的奖杯，HARD难度下第1关一开始尸体旁有等离子枪，威力巨大，对一些恐龙一击必杀（特别是第13关，反而变得没难度了），无限弹药（随着时间回复弹药数，但很快），美中不足的就是每次只有5发。2周目都通关了，就开始选关补完过关不死和防御任务的相关奖杯即可。




### Platinum Trophy（白金）

**取得条件：**取得以下所有奖杯




### Welcome to the Jungle（铜杯）

**取得条件：**击倒50只Deinonychus




### Raptor Extinction（银杯）

**取得条件：**击倒100只Deinonychus

**奖杯说明：**Deinonychus是游戏初期常见的红色和绿色的猛龙，只要你把每个地点都清光就可以更快取得这个奖杯。




### Woah（铜杯）

**取得条件：**使用Adrenaline Burst击倒1只恐龙

**奖杯说明：**第2关的教学关就可以取得，按L1注射肾上腺素会出现慢动作界面，瞄准重要部位一击必杀。可以暂停打开菜单查看进展。




### Adrenaline Junkie（银杯）

**取得条件：**使用Adrenaline Burst击倒25只恐龙

**奖杯说明：**流程可以多用用，效果拔群。




### Not so Fast（银杯）

**取得条件：**使用1次Adrenaline Burst击倒3只恐龙

**奖杯说明：**很多地方都可以解到，最早第3关，见下面奖杯。




### Pack Hunting（铜杯）

**取得条件：**扔1次手雷炸掉3只恐龙

**奖杯说明：**在后期整群小恐龙处很好解。最快第3关，当你来到可以第一次使用手雷的地点，就有3只恐龙冲人来，引它们走在一起后注射肾上腺素再扔手雷，可以和上面的奖杯一起解。




### Who Needs a Bug Zapper?（铜杯）

**取得条件：**使用Rise Above击落50只翼龙

**奖杯说明：**第7关，走到一个大森林时，左下就有Rise Above。奖杯要求使用这机关枪在这地点击倒50只翼龙。翼龙都是一击KO的，不必一直发射浪费子弹。翼龙们有些整群飞行，有些在树上休息，走出森林(树桥后)发现没打够的话就选关重来吧。




### Death from Below（铜杯）

**取得条件：**使用手雷炸掉1只翼龙

**奖杯说明：**推荐在第7关，当你行走木桥时，会有翼龙群低空飞行攻击你，这时看准时机扔手雷炸掉1只就走人




### Blast in the Past（铜杯）

**取得条件：**手雷炸掉20只恐龙

**奖杯说明：**流程多用用吧




### Plumber Stomachache（铜杯）

**取得条件：**击爆50个爆破蘑菇

**奖杯说明：**爆破蘑菇在后期火山洞穴出现，它们是红色会动的生物？（- -）路过看到就击爆，奖杯没解锁的话可以通关后选关补。




### 1-Up（铜杯）

**取得条件：**用爆破蘑菇炸倒1个敌人

**奖杯说明：**当你第一次见到蝎子的时候，那里就有很多蝎子和几个爆破蘑菇，打一下蝎子后引爆便可轻松达成条件。




### Crispy Critters（铜杯）

**取得条件：**使用RPG一发炸掉5只蝎子

**奖杯说明：**RPG火箭炮是在第10关拿到的武器，在第10关后期走出洞穴你会遇到一些奔跑的恐龙，和它们擦肩而过后，按照它们走的道路，在尽头得到RPG。下一关就是BOSS战，建议最后时刻给RPG补给一下，再下一关的洞穴就有好时机拿这个奖杯了。




### Scorpion King（铜杯）

**取得条件：**击倒50只蝎子

**奖杯说明：**蝎子还是很多的，一路杀过去可自然得到。




### Chicken Chaser（铜杯）

**取得条件：**击倒50只Velociraptors

**奖杯说明：**Velociraptors是后期整群一起走过来的小恐龙，数量不少。




### Gunman（银杯）

**取得条件：**全武器击倒过1只恐龙

**奖杯条件：**建议HARD难度解，因为有一把隐藏武器等离子枪是在HARD难度第1关一开始尸体的旁边。补给箱都在路上可以看到，由于奖杯要求各击倒1只恐龙，要注意了。如果解不到这个奖杯，有2样办法。1是RPG是很后期的武器，比较容易漏了击倒1只恐龙。2是第2关的教学关，一定要成功(本人就卡这里，大汗)。以下是所有枪所处的关卡

- .45 Pistol, Level 1 - Code: Whiskey-Tango-Foxtrot
- 30-06 Assault Rifle, Level 1 - Code: Whiskey-Tango-Foxtrot
- Model 1855 Rifle, Level 2 - Far from Shore, Far from Home
- 9mm Automatic, Level 3 - Sinking Feeling
- Grenades, Level 3 - Sinking Feeling
- Shotgun, Level 3 - Sinking Feeling
- 5.56 Assault Rifle, Level 4 - Vortex Zero
- .44 Magnum, Level 4 - Vortex Zero
- Black Powder Rifle, Level 5 - Out of the Frying Pan
- Crossbow, Level 6 - The Lost Castaways
- Light Machine Gun, Level 7 - Rise Above
- RPG, Level 10 - Special Delivery
- ESD-P206, Level 13 - The Final Piece
- Plasma Rifle, Level 1 - Code: Whiskey-Tango-Foxtrot（HARD难度）




### Firepower（银杯）

**取得条件：**固定武器击倒50只恐龙

**奖杯条件：**流程中会有个类似小游戏性质的关卡，就是用场景的重机枪击倒一定数量的恐龙，基本属于剧情奖杯。




### Dinomite!（银杯）

**取得条件：**50只恐龙一击必杀

**奖杯说明：**流程多多注射肾上腺素攻击重要部位，幸运的时候也可以一枪爆头，可暂停在菜单中查看数量。




### These are not the Hammer（金杯）

**取得条件：**肉搏打倒20只恐龙

**奖杯说明:**肉搏是R3,可以先用枪攻击两三下后再按R3格斗攻击,可暂停在菜单中查看数量。



### Six Foot Turkey




**取得条件:**击倒 Utahraptor

**奖杯说明:**BOSS战,属于剧情奖杯。



### What a Prick




**取得条件:**在Spinosaurus攻击下生存

**奖杯说明:**剧情奖杯。第11关BOSS战,被它咬住的时候5.56 Assault Rifle对它有奇效,RPG也可以多用用。



### I'm the King




**取得条件:**击倒暴龙

**奖杯说明:**剧情奖杯,这关是用一个固定重机枪击倒两只暴龙。暴龙走过来或跑过来就注射肾上腺素射击重要部位,直到他逃跑。当他走后,一群翼龙会低空飞行攻击你,你必须把它们一一射下来,不然会死得很惨。整个过程注意不要让重机枪过热,可以看情况一下一下地按,有利于回复。



### Clever Girl




**取得条件:**肉搏时死亡

**奖杯说明:**第一关格斗教学关什么都不做……



### Allergic Reaction




**取得条件:**被thorny植物刺死

**奖杯说明:**这些植物是红色棘形态的,走过去会有伤害。第1关就找到,或者在13关后期一个U字形很多蝎子走过来那里,向左跳下去,等着被刺死吧!



### Die in a Fire




**取得条件:**火里或岩浆里死亡

**奖杯说明:**火山关卡故意往下跳……



### Mari-Ouch




**取得条件:**被爆破蘑菇炸死

**奖杯说明:**可以走到爆破蘑菇前被蝎子攻击一两下后射击蘑菇,同归于尽……



### Preparing for the Future




**取得条件:**开门前修复所有被破坏的入口

**奖杯说明:**走到窗口旁就可以按十字键下修复木栏,可以边按十字键下修复边射击。



### Handyman




**取得条件:**无恐龙进入完成防御地点



### Outta Nails




**取得条件:**不修复完成防御任务

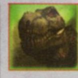
**奖杯说明:**这3个都可以在第3关第1个防御任务解,记住各个恐龙的出现方向,来回奔跑不难达成。



### Life Finds a Way




**取得条件:**游戏通关



### Nuck Chorris Rex




**取得条件:**不死亡通过每一关

**奖杯说明:**不需要一次完成,可以选关来打。推荐HARD难度通关后选关补完,等离子枪很给力。如果想知道哪关死了或不死通过,选关时有图标显示,死了的话会有个头骨标志,不死通过时就没有。而主角形象代表这关已经过了HARD难度。



### Hard as Nails




**取得条件:**困难难度通关

**奖杯说明:**要先通关一次才能开启HARD难度,HARD难度第1关一开始尸体旁有等离子枪,威力巨大,对一些恐龙一击必杀,比如第13关的难点反而没有难度了。

## 轻松休闲的两小时飞行指挥生涯




文 胜负师 美编 木仙

| PS3 | 飞行指挥HD | Firemint | 益智 |
|---|---|---|---|
| | Flight Control HD | | 港版 |
| | 2010年9月15日 | 1人 | 47港币 |
| | 对应PS MOVE | | 对应玩家年龄:全年龄 |

| 奖杯总数 | 12 | 铜杯 | 7 | 银杯 | 4 | 金杯 | 1 | 白金 | 0 | 奖杯难度 | E |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

## 我是航空管制员

《飞行指挥》做为一款操作非常简便的休闲游戏,曾登陆手机平台,转战PSN之后,依然保持了其规则简单、上手容易的特点。由于本作曾作为对应MOVE体感操作的PSN游戏进行宣传,让不少玩家误以为只能用MOVE操作而不敢出手购买,其实本作同时对应普通手柄的操作。游戏的售价低廉,相应地,包括的内容也不多,这让本作具备了奖杯神作的特质。从实际测试来看,在掌握其中几个奖杯的窍门后,如直奔奖杯而去的话,要达成100%不会超过两小时,极速应该在1小时左右,的确是奖杯迷不可错过的PSN神作啊!



### Safety Card




**取得条件:**读完教学说明

**奖杯说明:**游戏没有教学模式,只有几页教学说明,随便翻看一下即可。



### First Flights




**取得条件:**在每一张地图上都降落过飞机

**奖杯说明:**游戏中共有9张地图,选每张地图随便玩一下,哪怕只是降落一架飞机后自杀也是可行的。



### Jet Power




**取得条件:**一次游戏中降落10喷气机

**奖杯说明:**几乎是白送的奖杯,没有任何难度。



### Centurion




**取得条件:**累计让100架飞机安全降落

**奖杯说明:**也是白送的奖杯,可自然取得。



### Helicopter Love




**取得条件:**连续降落3架直升机

**奖杯说明:**在任意地图均可实现。当直升机出现后先不急着让它降落,而是降落其他种类的飞机,直至画面上出现三架直升飞机后,再依然让它们降落,期间不要降落其实种类的飞机。

### Rush Hour

铜杯

**取得条件:**10秒钟内降落5架飞机

**奖杯说明:**一般会在不经意之间解开此奖杯,要刻意完成的话,可让画面中多出现几架飞机,然后让它们以很短的间隔一一降落,如果飞机种类齐全,在不同降落点同时降下,还有机会解锁"Perfect Timing"奖杯。



### Holding Pattern




**取得条件:**让一架飞机在空中盘旋3分钟不降落



### Restrainer




**取得条件:**3分钟不降落任何飞机

**奖杯说明:**这是本作中惟一有点难度的奖杯,玩家应争取让此奖杯和上一个奖杯"Holding Pattern"以及"Crowded Sky"一起解开。地图应选择有白天夜晚变化的第6张,这是游戏中最大的地图,有足够的空间保持大量的飞机在空中不降落。个人推荐尽量利用场地的宽度,让飞机的飞行轨迹呈上下的垂直方向,减少相互之间的影响,不要使用快进功能,能拖一秒是一秒,然后就是坚持坚持再坚持了。



### Perfect Timing




**取得条件:**让3架飞机同时降落

**奖杯说明:**可能在无意间解开此奖杯,与10秒降落5架飞机的方法接近。控制好3架飞机在不同的降落点附近,然后让它们一一降落,所谓"同时"其实还是可以有少许间隔的,因此难度不大。



### Crowded Sky




**取得条件:**同屏达到20架飞机

**奖杯说明:**在挑战3分钟不降落飞机的奖杯时可自然取得。



### Veteran




**取得条件:**玩游戏200次

**奖杯说明:**不停自杀即可,不需要控制,GAME OVER时按圈键继续就行了。可以一边上网或看影视动画一边刷游戏次数,一般1小时以内便可达成。有连发手柄可以挂机,那就更简单了。



### Wings




**取得条件:**一次游戏降落200架飞机

**奖杯说明:**一开始挑战时觉得有点难,但选对地图并发现取巧的方法后,难度降到底。地图选有风雪天气变化的第5张,这里飞机出现的位置一般会比较接近降落点,所以难度比较低。同时,每降下10架飞机,系统会自动存档一次,当两架飞机撞上GAME OVER时也会自动存档,但如果在撞上时立即按START键暂停,自动存档功能就不会启动,此时按PS3键退出,再进入游戏,选第5关地图,发现可以接关,而进度是上一次降下整10架飞机时的自动存档,这样一来,哪怕技术再差,也可以慢慢磨到200架了。用这个方法还能刷排行榜的成绩,所以这个游戏的网络排名比的不是谁更强,而是谁更闲,呵呵!

# 体感创意神作试作型 无白金也能乐在其中






文 copyl 编 胜负师 美编 木仙

| 功夫滑仔 | SCE | 竞速 |
|---|---|---|
| PS3 Kung Fu Rider | | 港版 |
| 2010年9月15日 | 1人 | 298港币 |
| 对应PS MOVE | | 对应玩家年龄：12岁以上 |

| 奖杯总数 | 13 | 铜杯 | 9 | 银杯 | 3 | 金杯 | 1 | 白金 | 0 | 奖杯难度 | C |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|



## 过足滑瘾

《功夫滑仔》是MOVE的首发中文游戏，因此受到了不少玩家的关注。相信很多人第一次看到本作时就会有一种非常熟悉的感觉，香港的街道，亚洲风的人物，粤语的配音，单是这些内容就让国内玩家很有亲切感，熟悉操作后也会有不错的爽快感，从中能看到神作的潜质。不过"餐具"的是来来去去就那么几个NPC，满街都是龟速公司的货车，场景也是东拼西凑，有偷工减料之嫌。最让奖杯迷恼火的是这个光盘游戏居然没有白金奖杯，只有PSN游戏的奖杯分量！好在体感的乐趣在这款游戏上有不错的体现，旁边有观众的话可以玩得十分欢乐。若把本作当成一款港式无厘头小品，也能乐在其中。

### 椅子大魔王 金杯

**取得条件：**全部的任务评价获得S等级

**奖杯说明：**全S没什么难度的，要求比较低。评价指标有5个，取得金钱、过关时间、体力、最大连锁、物品破坏。金钱是场景中以港币形式出现的最常见收集品，粉红色金额最高，建议优先取得。过关时间用得越少得分越高，路上有不少分歧点，有一条可以更快到达终点，想追求最高分的玩家可多多摸索。体力就是左上角的人物图标，一共5次机会，其中白色流氓可以打掉2次。连锁数的增加是靠做特技以及场景中正方和长方型的格子状物品，碰到可以增加功夫冲刺计量表，玩家要想办法碰到金钱又碰到格子更有效率取得高分。破坏可以是撞飞物品，也可以滑行过程见到箱子和桌子都踢一下，对连锁没信心的朋友尽量大搞破坏吧。

### 城市清洁工 银杯

**取得条件：**击倒的流氓总数突破100人

**奖杯说明：**笔者100%后看一下统计表，发现已经击倒了500多人，因此完全可以自然取得。

### 妨碍生意 银杯




**取得条件：**破坏100个红色看板

**奖杯说明：**在收集硬币的过程中可以拿到，拿不到的就在猛虎道开始不久的场景刷，在看到左侧有脚手架时就跳上去，可以看到3块红色看板，前面上方又有3块，破坏完往回走上一段，再去脚手架处，发现看板又刷新了，这样一轮可以刷6块，刷100块也花不了多长时间。

### 硬币收集狂 银杯




**取得条件：**收集到全部的硬币

**奖杯说明：**游戏最难的奖杯，硬币大部分都很隐蔽，有一些硬币的位置类似谜题，需要动脑筋才能入手。福尔摩斯币多达120个，每关20个，路途分歧也比较多，找起来是个大工程。早期的福尔摩斯币在路途边缘不难见到，而藏在货车里的要跳上去才能看到。一些货车上面的需要功夫冲刺计量表到达红色以上才能跳得比较高，之后弹一下车头再跳上去，这样才能达到最高高度(的士同理)。早期的隐藏地点是停车场，中期的隐藏地点是凉衣用草地，后期的隐藏地点是商城有一处可以进入。早期要留意一些堆积的物品，有几个福尔摩斯币藏在里面。还有等车开走也能看到几个，一般高处的会有跳板。有一个印象很深的硬币在广告的后面，需要滑行电线再原地滑过去才能看到。后期就复杂了，跟着电线走找到人行天桥后跳上去，有2个福尔摩斯币在楼顶。一些看上去拿不到的福尔摩斯币建议跳到天桥上面再对准方向跳下去就拿到。后期印象深刻的是有2个很远的单靠冲跳很难拿到的福尔摩斯币，拿法是这样的，先跑一段路，快到底时起跳，此时迅速按方块或三角键+向下摇，做出翻滚动作就OK了。

### 背肌王 铜杯




**取得条件：**下腰滑行最长距离突破100m

**奖杯说明：**下腰就是按T键，在一些空旷的地方兜圈子很容易达成。

### 安全滑行者 铜杯




**取得条件：**无撞击行走最长距离突破1000m

**奖杯说明：**积累连锁数时可自然拿到，想早点拿的话可空地上兜圈子。

### 卡竿王者 铜杯




**取得条件：**总卡竿距离突破1000m

**奖杯说明：**距离是累计的，平时多多卡竿的话很快就拿到了。

### 滑行富翁 铜杯




**取得条件：**总获得金额突破100万

**奖杯说明：**游戏通关前就能拿到100万。

### 滑翔王 铜杯




**取得条件：**最长空中停留时间超过3秒

**奖杯说明：**后期跳楼最容易实现。

### 热血滑行者 铜杯




**取得条件：**10秒内将功夫冲刺计量表从0升到全满

**奖杯说明：**方法有很多，推荐选择摩天楼(自由模式)，注意的是格子要全碰到，金钱碰不到没所谓。从开头的跳板跳上去，下腰过栏后卡杆，跳起踢飞棍男(不跳很容易被撞飞)，下腰过两栏，顺路跳板。笔者7秒完成，没奖杯跳出就重新再试。

### 破坏神 铜杯




**取得条件：**破坏物品总数突破5000个

**奖杯说明：**累计型奖杯，撞飞的物品也算。

### 暴风雨 铜杯




**取得条件：**功夫冲击下的总移动距离突破1000m

**奖杯说明：**累计型奖杯。一般每关的最后都有不少流氓把守，使用功夫冲击一口气冲撞到终点效果不错。

### 连锁大师 铜杯




**取得条件：**最多连锁数突破30连锁

**奖杯说明：**要拿到关卡C，连锁数不可缺少，笔者后期关卡都能达成30以上的连锁。如果全S了还没达到，可以在地虎道的长栏杆处刷，先卡竿后跳起再卡竿，一条滑下来5连锁，然后从一头再滑回来，反复6次就OK了。



# 火爆战地，难度适中！打枪爱好者的又一选择

# BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

文 SunX 编 脆薯条 美编 木仙

| 战地 恶人连2 | EA | 主视角射击 |
|---|---|---|
| PS3 Battlefield: Bad Company 2 | | 美版 |
| 2010年5月18日 | 1人 | 39.99美元 |
| 无对应周边 | | 对应玩家年龄：17岁以上 |

| 奖杯总数 | 63 | 铜杯 | 49 | 银杯 | 11 | 金杯 | 2 | 白金 | 1 | 奖杯难度 | B |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

“真实战争”是本作的一个缩影，其游戏风格虽与红透半边天的《使命召唤》系列”有很大的不同，但是凭借超逼真的战场描写和火爆刺激的军团对抗，同样受到了广大射击玩家们的认可，从而在FPS领域中占据了一席之地。本作大部分奖杯的开启难度都不高，这也是笔者极力推荐的原因之一，可以在痛快战斗的过程中收获各种奖杯，实在让人无法抵御这种诱惑。

## 战地风云

本作共有63个奖杯，其中51个是自带奖杯，另外12个是DLC奖杯，必须购买4大兵种的武器包和新模式“Onslaught”才能开启。DLC奖杯不影响白金奖杯的开启，买不买都无所谓。单机奖杯开启条件都非常简单，基本上通关一遍后就能全部收入囊中。联机对战中有两个奖杯要花些心思，分别是“Et Tu Brute?”和“Demolition Man”，玩家可以重点关注下，具体的打法请看后文的介绍。





**000 Bad Company Elite**

取得条件：获得除DLC奖杯外的所有奖杯





**001 I knew we'd make it**

取得条件：完成主线任务“Operation Aurora”





**002 Retirement just got postponed**

取得条件：完成主线任务“Cold War”





**003 It's bad for my karma man!**

取得条件：完成主线任务“Heart of Darkness”





**004 They got all your intel?**

取得条件：完成主线任务“Upriver”





**005 Salvage a vehicle**

取得条件：完成主线任务“Crack the Sky”





**006 Alright here it is**

取得条件：完成主线任务“Snowblind”





**007 Nobody ever drowned in sweat**

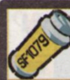
取得条件：完成主线任务“Heavy Metal”





**008 Ghost rider's here!**

取得条件：完成主线任务“High Value Target”





**009 Sierra Foxtrot 1079**

取得条件：完成主线任务“Sangre del Toro”





**010 Thanks for the smokes,brother!**

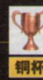
取得条件：完成主线任务“No One Gets Left Behind”





**011 Save me some cheerleaders**

取得条件：完成主线任务“Zero Dark Thirty”


**012 Turn on a light**

取得条件：完成主线任务“Force Multiplier”





**013 P.S. Invasion cancelled,sir**

取得条件：完成主线任务“Airborne”

奖杯说明：以上均为剧情奖杯。





**014 It sucks to be right**

取得条件：以最高难度(Hard)完成主线任务“Airborne”

奖杯说明：以最低难度(Easy)通关一遍后，进入主菜单内的“MY CAMPAIGN”，选择关卡“Airborne”并且以困难难度(Hard)开始游戏。





**015 New Shiny Gun**

取得条件：收集5种武器

奖杯说明：只要在在单机关卡中捡敌人掉落的武器，画面中就会显示开启新武器的提示动画，只要收集满5种新武器即可开启该奖杯。





**016 Guns Guns Guns**

取得条件：收集15种武器

奖杯说明：除了在每个关卡内捡取敌人掉落的武器外，还能在某些特定的弹药补给点获得新武器。由于游戏中可获取的武器的种类和途径广泛，所以玩家在通关前可以很轻松地收集到15种武器。





**017 Link to the Past**

取得条件：摧毁1个M-COM

奖杯说明：所谓M-COM就是隐藏在关卡中的“M-COM Stations”，外型类似于金属箱子，调查后自动引爆通讯站就算摧毁工作完成。游戏中共有24个M-COM，在进行游戏时进入游戏菜单可以查看当前关卡内的M-COM数量以及是否被找到并摧毁。M-COM的大致位置请参看后文的攻略。





**018 Communication Issues**

取得条件：摧毁15个M-COM

奖杯说明：按照条件完成即可开启该奖杯。





**019 Complete Blackout**

取得条件：摧毁所有的M-COM

奖杯说明：奖杯条件表明为摧毁所有的M-COM，其实玩家只要摧毁22个M-COM就能开启该奖杯，真可谓是一个良性BUG。





**020 Ten Blades**

取得条件：使用小刀累计杀死10名敌人

奖杯说明：非常简单的奖杯。





**021 Taxi!**

取得条件：驾驶地面车辆累计超过5公里

奖杯说明：一般在通关前就能顺利开启该奖杯，如果在通关一遍后还没有开启奖杯，那么就重新选择关卡“Sangre Del Toro”，然后开着古普车在沙漠中兜风吧。





**022 Destruction**

取得条件：摧毁100个物体

奖杯说明：所谓的物品就是箱子、油桶、栅栏木板、棚子、沙包、门窗、建筑、车辆、电线杆子以及树木等，反正用武器可以打爆打飞的东西都在物体的范畴内。玩家只要经常在场景物品比较多的地方搞破坏就能轻松开启该奖杯。





**023 Destruction Part 2**

取得条件：摧毁1000个物体

奖杯说明：只要多用爆炸性武器大肆破坏场景内的物体，那么在通关前肯定能开启该奖杯。





**024 Demolish**

取得条件：摧毁1栋建筑物

奖杯说明：对于低矮的建筑物，只需把建筑

的4面墙全部破坏后，该建筑便会在发出金属扭曲声的同时轰然倒塌。而对于二层或更高层的建筑来说，不光要把建筑底部的4面墙全部破坏，而且还要破坏连接二层的楼梯，这样才能促使建筑倒塌。而那种由几块夹板搭建而成的棚屋则不算在建筑的范畴内。




### 025 Demolish Part 2
银杯

**取得条件：**摧毁50栋建筑物

**奖杯说明：**玩家在通关一遍后还未开启该奖杯的话，可以重新选择关卡"Heavy Metal"，在任务初期操纵UAV发射导弹可轻易摧毁地面的建筑，反复数次后即可开启该奖杯。




### 026 Assault Rifle Aggression
铜杯

**取得条件：**在单机任务中使用突击步枪累计杀死50个敌人

**奖杯说明：**突击步枪包括有：AN 94–R/AN 94–S、AEK–971/AEK–971R、F2000/F2000–R、XM8/XM8 S。




### 027 Sub Machine Gun Storm
铜杯

**取得条件：**在单机任务中使用微型冲锋枪累计杀死50个敌人

**奖杯说明：**微型冲锋枪包括有：SCAR–L/SCAR–LS、AKS–74U/AKS–74U R。




### 028 Light Machine Gun Lash Out
铜杯

**取得条件：**在单机任务中使用轻机枪累计杀死50个敌人

**奖杯说明：**轻机枪包括有：T88 LMG/T88R LMG、MG3/MG–3R、M60/M60–S。




### 029 Sniper Rifle Strike
铜杯

**取得条件：**在单机任务中使用狙击枪累计杀死50个敌人

**奖杯说明：**狙击枪包括有：T88 S/T88 S–R、M95/M95S。




### 030 Wall of Shotgun
铜杯

**取得条件：**在单机任务中使用霰弹枪累计杀死50个敌人

**奖杯说明：**散弹枪包括有：TOZ–194/TOZ–194S、SPAS–12/SPAS–12S、USAS–12/USAS–12S。




### 031 Multiplayer Knowledge
铜杯

**取得条件：**网战等级达到10级(Sergeant I)

**奖杯说明：**通过Rush or Conquest、Conquest、Rush、Squad Rush、Squad Deathmatch等联机对战模式来不断获取经验值，等级达到10级即可开启该奖杯。




### 032 Multiplayer Elite
银杯

**取得条件：**网战等级达到22级(Warrant Officer I)

**奖杯说明：**角色等级达到22级即可开启该奖杯。




### 033 Assault Expert
铜杯

**取得条件：**解锁突击兵(Assault)职业的3把武器

**奖杯说明：**经常使用突击兵进行战斗，当突击兵经验值达到20000分并解锁STG.77 AUG时就能开启该奖杯。




### 034 Engineer Expert
铜杯

**取得条件：**解锁工程兵(Engineer)职业的3把武器

**奖杯说明：**经常使用工程兵进行战斗，当工程兵经验值达到16000分并解锁AKS–74U KRINKOV时就能开启该奖杯。




### 035 Medic Expert
铜杯

**取得条件：**解锁医疗兵(Medic)职业的3把武器

**奖杯说明：**经常使用医疗兵进行战斗，当医疗兵经验值达到25000分并解锁M60 LMG时就能开启该奖杯。




### 036 Recon Expert
铜杯

**取得条件：**解锁侦察兵(Recon)职业的3把武器

**奖杯说明：**经常使用侦察兵进行战斗，当侦察兵经验值达到15000分并解锁SVU SNAIPERSKAYA SHORT时就能开启该奖杯。






### 037 Battlefield Expert
金杯

**取得条件：**解锁任意一个职业中的所有武器或者解锁所有载具的技能元素

**奖杯说明：**开启该奖杯有两种途径，一是解锁任意一个职业中的所有武器，还有就是解锁所有载具的技能元素。想解锁任意职业的所有武器比较花费时间，而解锁载具技能元素的话就快很多，建议在战斗时多使用载具杀敌。其实该奖杯无需刻意去完成，在网战的过程中自然会随之开启。




### 038 15 Minutes of Fame
铜杯

**取得条件：**在线游戏时间超过15分钟

**奖杯说明：**打几盘对战模式就能开启该奖杯。




### 039 Mission... Accomplished
铜杯

**取得条件：**在一局线上比赛中分别用小刀、M60和RPG–7杀死1个敌人

**奖杯说明：**拿该奖杯的先决条件是解锁医疗兵的M60轻机枪。战斗时先用小刀杀死1个敌人，然后换医疗兵职业，使用M60杀死1个敌人，最后换工程兵使用RPG–7杀死1个敌人。




### 040 Pistol Man
铜杯

**取得条件：**用所有手枪各杀5名敌人

**奖杯说明：**用所有手枪各杀5名敌人并不要求在一局比赛内完成，所以还是很轻松的。在线模式中共有5把手枪(信号枪不算)，分别是M9 Pistol、WW II M1911.45、MP–443 Grach、MP–412 REX和M93R Burst。在"Weapons and Gadgets"选项中点选手枪图标可以查看杀人数。




### 041 Airkill
铜杯

**取得条件：**驾驶直升飞机压死1名敌人

**奖杯说明：**有两种办法，一是驾驶武装直升飞机往敌人群里俯冲自杀攻击，需要较好的操作技巧，如果运气好就能撞死敌人。还有一个办法就是操纵地图中的UAV，超低空水平靠近静止不动的敌人，然后猛地撞向敌人就能将其绞死。




### 042 Et Tu Brute?
铜杯

**取得条件：**刀杀5次好友

**奖杯说明：**当好友处在敌对方时，用刀杀死其5次即可开启该奖杯，并不需要刀杀5名不同的好友。另外要注意的是，在自建地图中相互刀杀是无效的，必须在公共服务器中完成。找多个好友刷的方法就不多说，如果人多的话，自然什么都能解决。这里介绍一个只有1名好友帮忙的刷法，首先让一人直接搜图，模式选"Rush"并且进地图时不要加入小队，进入地图按住SELECT查看两边人数，如果此时我方人数满，对方人数正好少一个，那么赶紧让好友进来(Play with Friends)。好友就成功加入敌人队伍中后就好办了，和好友约定地点来相互捅刀子，相互刀杀5次就能开启奖杯了。




### 043 Demolition Man
铜杯

**取得条件：**通过爆破摧毁建筑，从而累计杀死20个敌人

**奖杯说明：**目前找好友刷的方法貌似行不通了，压死好友后会显示为自杀，具体原因不明。推荐一个单人爆破拆迁战术，整个过程是比较艰苦的。游戏地图特别推荐占旗模式(Conquest)中的White Pass，在B点和C点附近有大量的建筑物，也是炸楼的首要条件之一。职业选择突击兵，因为该职业具有弹药补给技能，可以无限补给C4炸药。主武器选择WW II M1A1，这样在副武器槽内就能选择C4炸药了，附带技能分别选择增加C4用量(Explosives Leg Pouch)以及爆破威力增强(Improved Demolitions)。炸那种正方形的小楼是最舒服的，在一楼的4个墙角和楼梯天花板上布置好6颗C4炸



药，跑开后后等敌人流窜到楼内后伺机引爆。在场面混乱的情况下可以胡乱炸楼，总能够压死一些喜欢长时间蹲在楼顶的敌人。某些楼房的顶层往往会藏着不少狙击手，如果运气好可以一次压死一堆敌人。



### 044 Careful Guidence



铜杯

**取得条件:**在联机模式中使用固定导弹发射器干掉一架直升机

**奖杯说明:**固定导弹发射器就是单机模式中出现过的带有追踪功能的导弹发射架。在联机模式中使用该武器击落直升机不是很容易，主要还是因为位置太明显，很容易被敌人狙击手干掉。推荐Rush模式中的Valpariso地图，作为防守方时，出生点附近的屋顶就有此类发射装置，等看到敌人的直升机就不要客气了，同时也要祈祷自己不要被敌人的狙击手盯上。



### 045 The Dentist



铜杯

**取得条件:**使用载具修理枪在敌人头上开洞

**奖杯说明:**载具修理枪是工程兵的独有装备，偷偷摸到喜欢蹲点的狙击手后面，对着敌人的脑袋猛钻。



### 046 Won Them All



铜杯

**取得条件:**在所有联机模式中都赢过一局

**奖杯说明:**在Rush or Conquest、Conquest、Rush、Squad Rush、Squad Deathmatch等联机对战模式中都赢一局即可开启奖杯。



### 047 Squad Player



铜杯

**取得条件:**获得Gold Squad Pin勋章5次

**奖杯说明:**选择小队杀戮的联机模式，保持自己小队的的成绩最好，那么在一局比赛结束后可以获得"Gold Squad"评价。累计达成5次即可，非常简单。



### 048 Combat Service Support



铜杯

**取得条件:**进行补给、急救、治疗、修理、协助侦察各10次

**奖杯说明:**补给是让突击兵丢弹药箱，队友获得1次补给就算完成1次；急救是让医疗兵复活队友，救活1个算1次；治疗是医疗兵丢急救包，队友得到1次回复就算完成1次；修理是让工程兵去修理损坏的载具，修理1次获得分数就算完成1次；协助侦察是让侦察兵丢出侦察球，探测到敌人并且该敌人被队友杀死的话就算完成1次。



### 049 Award Aware



铜杯

**取得条件:**获得10个特殊勋章

**奖杯说明:**勋章就是在联机模式中所获得的各种评价，获得任意10个勋章就能开启该奖杯。



### 050 Award Addicted



银杯

**取得条件:**获得50个特殊勋章

**奖杯说明:**勋章的总数有90个，也就是说只要拿到一半多一点的勋章就能开启该奖杯。已经获得的勋章可以在"My Stats"中查看。

## DLC奖杯



### 051 SPECACT Assault Elite



铜杯

**取得条件:**获得所有SPECACT突击兵奖章



### 052 SPECACT Engineer Elite



铜杯

**取得条件:**获得所有SPECACT工程兵奖章



### 053 SPECACT Medic Elite



铜杯

**取得条件:**获得所有SPECACT医疗兵奖章



### 054 SPECACT Recon Elite



铜杯

**取得条件:**获得所有SPECACT侦察兵奖章



### 055 Valpariso Conquered



铜杯

**取得条件:**以任意难度完成冲击(Onslaught)模式中的Valpariso关卡



### 056 Valpariso Veteran



银杯

**取得条件:**以困难难度完成冲击(Onslaught)模式中的Valpariso关卡



### 057 Isla Inocentes Conquered



铜杯

**取得条件:**以任意难度完成冲击(Onslaught)模式中的Isla Inocentes关卡



### 058 Isla Inocentes Veteran



银杯

**取得条件:**以困难难度完成冲击(Onslaught)模式中的Isla Inocentes关卡



### 059 Atacama Desert Conquered



铜杯

**取得条件:**以任意难度完成冲击(Onslaught)模式中的Atacama Desert关卡



### 060 Atacama Desert Veteran



银杯

**取得条件:**以困难难度完成冲击(Onslaught)模式中的Atacama Desert关卡



### 061 Nelson Bay Conquered



铜杯

**取得条件:**以任意难度完成冲击(Onslaught)模式中的Nelson Bay关卡



### 062 Nelson Bay Veteran



银杯

**取得条件:**以困难难度完成冲击(Onslaught)模式中的Nelson Bay关卡

## 全M-COM位置攻略

| 关卡 | Heart of Darkness | 数量 | 2 |
|---|---|---|---|

1. 下船后解决掉伏击的敌人之后，附近据点内的木棚边上。
2. 爬上狭窄的石头阶梯后就能顺利找到。

| 关卡 | Upriver | 数量 | 2 |
|---|---|---|---|

1. 完成狙击任务后下走到下面，有两辆卡车和广告牌附近的木屋内。
2. 清理完敌人的营地之后，断桥边哨塔左侧的屋子里。

| 关卡 | Crack The Sky | 数量 | 2 |
|---|---|---|---|

1. 通过长长的阶梯通到高处的屋子内。
2. 吉普车逃亡任务开始前，在车左边的建筑内。

| 关卡 | Snowblind | 数量 | 2 |
|---|---|---|---|

1. 发生取暖的情节，附近小屋左侧的木棚内。
2. 小桥对面右侧的建筑楼顶。

| 关卡 | Heavy Metal | 数量 | 2 |
|---|---|---|---|

1. 下坦克之后，在操纵UAV之前去风车塔附近的小土堆。(注意一定要在操纵UAV之前拿到，不然就拿不到了)。
2. 进入残破街道后遭到偷袭，进入底层为红色的建筑内。

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

| 关卡 | High Value Target | 数量 | 2 |
|---|---|---|---|

1. 离开悍马车后来到补给点，在补给点附近的砖头堆里。
2. 下水道通道入口左侧的石头边。

| 关卡 | Sangre Del Toro | 数量 | 4 |
|---|---|---|---|

1. 地图左侧的目标区域，在有两架武装直升机出现的城堡边的城墙观望台上。
2. 地图中央的目标区域，沿途路过狭窄阶梯时可以听到M-COM发出的声音，在阶梯上往后看可发现隐蔽的石头阶梯，走上阶梯进入黑暗的秘室中。
3. 地图右侧的目标区域，街道左侧的铁皮棚子内。
4. 在灯塔下调查最后一台电脑之后，电脑桌附近可找到。

| 关卡 | No One Gets Left Behind | 数量 | 4 |
|---|---|---|---|

1. 穿过树林后，左侧的小木棚边上。
2. 炸毁装甲车后沿着小路前进，小路右侧闪出两个敌人的木屋内。
3. 战俘营右侧营房区域，某个全是双人床的屋子内。
4. 救到人质之后，眼前的小木屋内。

| 关卡 | Zero Dark Thirty | 数量 | 4 |
|---|---|---|---|

1. 通过补给点后，两个高低错落的小木棚左侧。
2. 迫击炮剧情过后，水渠通道的右侧。
3. 经过有狙击手出现的建筑，同样在水渠通道的右侧。
4. 从下水道区域的墙壁缺口出来，在左侧的角落里。

# 联机模式综述

玩家选择"Multiplayer"后选择"Play Now"会进入模式选择界面。"Rush or Conquest"是混合模式，其中包含两种模式，进入后随机选择一种展开对战。"Conquest"是占旗模式，所有队员分为美军和俄军两派，红蓝两个阵营的最大人数各为12人，占旗模式规则是在尽可能占领地图中A、B、C、D处的旗帜，占领旗帜后便可以获得有利的重生地点。另外双方各有250次重生机会，只要把敌对阵营的重生人数减少到0，那么就能赢得比赛胜利。"Rush"是所谓的埋雷／拆雷模式，同样被分为两大阵营，进攻方的任务目的是炸掉目标位置内的M-Com箱子，而防守方则要阻碍敌人的进攻，把对方的重生机会削减到0就能获得胜利。进攻方在M-Com箱子上设置完炸药后，必须等待一段时间才会爆炸，此时防守方就必须想办法拆除炸弹。M-Com箱子是可以直接击破的，不过要利用爆破类武器攻击很多次才行，进攻方在埋雷无果的情况下可以考虑把M-Com直接炸毁。另外想说的是，在"Rush"模式中攻守双方的武器配置是不平衡的，进攻方拥有直升机、装甲车和UAV等强力装备，而防守方则只有各种固定机枪、炮台等装备。"Squad Rush"是小队模式的埋雷／拆雷模式，攻守双方各有4名队员，是比较注重配合的战斗模式。"Squad Deathmatch"是小队杀戮模式，地图中会拥有A、B、C、D4个小队，小队与小队之间是相互敌对的，先杀满50人的小队获得比赛胜利。

玩家在搜索比赛模式之前，还可以把"Hardcore"选项调为"YES"。设置后进入游戏会发现一系列变化，分别是盲射准心消失，必须举枪来精确瞄准；战场雷达关闭，战场信息被屏蔽，索敌难度提高；武器信息关闭，手中武器的残弹量无法显示，只能靠心算；取消死亡回放机制，这对于狙击手来说是一种福利；武器威力大幅度提升，伤害力接近真实战场，也就是所谓的几枪就倒。笔者更喜欢在"Hardcore"模式中战斗，找个阴暗的角落可以阴人无数，场面也更为紧张刺激。

玩家选择"Play With Friends"后，可以选择加入好友的房间（Join Friend）或者自建小队（Create a Squad）。加入好友房间后，会自动分在好友的小队中。而自建小队可以邀请好友加入你的小队，然后同时进入比赛模式中。另外在界面中按"SELECT"可查看好友邀请；按"START"为设置小队前缀；按□是则建立私人地图，在私人地图中获得的分数是无效的，纯熟娱乐性质。



## 武器解锁（Weapons）

### 1. 突击兵（Assault）

| 名称 | 开启分数／条件 |
|---|---|
| AEK-971 Vintovka | 初期拥有 |
| XM8 Prototype | 3000 |
| F2000 Assault | 8000 |
| STG.77 AUG | 20000 |
| AN-94 Abakan | 28000 |
| M416 | 35000 |
| M16A2 | 47000 |
| M16 SPECACT | DLC |

### 3. 医疗兵（Medic）

| 名称 | 开启分数／条件 |
|---|---|
| PKM LMG | 初期拥有 |
| M249 SAW | 3300 |
| TYPE 88 LMG | 8600 |
| M60 LMG | 25000 |
| XM8 LMG | 34000 |
| MG36 | 42000 |
| MG3 | 57000 |
| MG3 SPECACT | DLC |

### 2. 工程兵（Engineer）

| 名称 | 开启分数／条件 |
|---|---|
| 9A-91 Avtomat | 初期拥有 |
| SCAR-L Carbine | 2500 |
| XM8 Compact | 6500 |
| AKS-74U Krinkov | 16000 |
| Uzi | 26000 |
| PP-2000 Avtomat | 32000 |
| UMP-45 | 43000 |
| UMP SPECACT | DLC |

### 4. 侦察兵（Recon）

| 名称 | 开启分数／条件 |
|---|---|
| M24 Sniper | 初期拥有 |
| TYPE 88 Sniper | 2200 |
| SV98 Snaiperskaya | 6000 |
| SVU Snaiperskaya Short | 15000 |
| GOL Sniper Magnum | 21000 |
| VSS Snaiperskaya Special | 26000 |
| M95 Sniper | 34000 |
| M95 SPECACT | DLC |

### 5. 所有职业（All Kits）

| 名称 | 开启分数／条件 | 名称 | 开启分数／条件 |
|---|---|---|---|
| M9 Pistol | 初期拥有 | SAIGA 20K Semi | 2级 |
| WW Ⅱ M1911.45 | 初期拥有 | SPAS-12 Combat | 18级 |
| MP-443 Grach | 3级 | M14 MOD | 19级 |
| MP-412 Rex | 12级 | USAS-12 Auto | 21级 |
| Tracer Dart Gun | 初期拥有 | Neostead 2000 Combat | 20级 |
| M93R Burst | 13级 | G3 | 22级 |
| WW Ⅱ M1A1 Thompson | 初期拥有 | WW Ⅱ M1 Garand | 老兵等级1 |
| 870 Combat | 1级 | | |

## 工具解锁（Gadgets）

### 1. 突击兵（Assault）

| 名称 | 开启分数／条件 |
|---|---|
| 弹药箱（Ammo Box） | 1200 |
| 榴弹发射筒（40MM Grenade） | 初期拥有 |
| 烟雾弹发射筒（40MM Smoke Launcher） | 5500 |
| 霰弹枪配件（40MM Shotgun） | 11000 |

### 3. 医疗兵（Medic）

| 名称 | 开启分数／条件 |
|---|---|
| 急救包（Medic Kit） | 1400 |
| 心跳起搏器（Defibrillator） | 5800 |

### 2. 工程兵（Engineer）

| 名称 | 开启分数／条件 |
|---|---|
| 修理电钻（Repair Tool） | 1000 |
| RPG-7（RPG-7 AT） | 初期拥有 |
| M2火箭筒（M2 AT） | 8700 |
| AT4火箭筒（M136 AT4） | 19000 |
| 反坦克地雷（Anti-Tank Mine） | 4400 |

### 4. 侦察兵（Recon）

| 名称 | 开启分数／条件 |
|---|---|
| 侦察球（Motion Sensor） | 900 |
| C4遥控炸药（C4 Explosive） | 初期拥有 |
| 火炮压制望远镜（Mortar Strike） | 4000 |

### 5. 所有职业（All Kits）

| 名称 | 开启分数／条件 |
|---|---|
| 战术匕首（Combat Knife） | 初期拥有 |
| 手雷（Hand Grenade） | 初期拥有 |

## 技能配件解锁（Specializations）

### 1. 突击兵（Assault）

| 名称 | 开启分数／条件 |
|---|---|
| 红点瞄准镜 | 14000 |
| 4倍狙击镜 | 17000 |
| 提高突击步枪射击精度 | 24000 |

### 3. 医疗兵（Medic）

| 名称 | 开启分数／条件 |
|---|---|
| 医疗包回复强化 | 12000 |
| 红点瞄准镜 | 15000 |
| 4倍狙击镜 | 18000 |
| 医疗包范围强化 | 21000 |
| 提高轻机枪射击精度 | 28000 |

### 2. 工程兵（Engineer）

| 名称 | 开启分数／条件 |
|---|---|
| 红点瞄准镜 | 11000 |
| 4倍狙击镜 | 13500 |
| 提高微冲射击精度 | 21500 |

### 4. 侦察兵（Recon）

| 名称 | 开启分数／条件 |
|---|---|
| 4倍狙击镜 | 8000 |
| 12倍狙击镜 | 10000 |
| 红点瞄准镜 | 12500 |
| 自动报点定位 | 17000 |

## 5. 所有职业 (All Kits)

| 名称 | 效果 | 开启分数 / 条件 |
| --- | --- | --- |
| Lightweicht Combat Equipment | 跑步速度提升 1 倍 | 5 级 |
| Ammo Hip Bandolier | 子弹携带数量提升 1.75 倍 | 6 级 |
| Grenade Vest | 手雷、榴弹携带数量提升 1 倍 | 7 级 |
| Ceramic Body Armor | 士兵防御力提升 | 14 级 |
| Magnum Ammunition | 提升大威力子弹的杀伤力 | 15 级 |
| Improved Demolitions | 提升榴弹、手雷、C4、<br>地雷、火箭筒的杀伤力 | 17 级 |
| Explosives Leg Pouch | 榴弹、C4、地雷、火箭筒<br>携带数量提升 1 倍 | 8 级 |
| 12 Gauge Slugs | 提升霰弹枪射击距离,<br>降低霰弹枪射击威力 | 16 级 |
| Extended Shotgun Magazine | 霰弹枪装弹量提升 1 倍 | 9 级 |
| Electronic Warfare Package | 提升车载雷达探测范围 | 初期拥有 |
| Active Armor Upgrade | 载具防御力提升 25% | 初期拥有 |
| Improved Warheads Package | 载具主炮攻击力提升 25% | 3600 |
| Quick Reload Package | 载具主炮装弹时间降低 25% | 5000 |
| Smoke Countermeasures Package | 车载烟雾弹 | 6500 |
| High Power Optics Package | 提升载具视野 | 8000 |
| Alternate Weapon Package | 载具驾驶员同时可操纵副武器 | 初期拥有 |

## 奖章列表 (Awards)

### 徽章 (Pins)

| 名称 | 达成条件 | 奖励分数 |
| --- | --- | --- |
| 突击步枪徽章 | 1 局内使用突击步枪杀死 7 人 | 100 |
| 微冲徽章 | 1 局内使用微冲杀死 7 人 | 100 |
| 轻机枪徽章 | 1 局内使用轻机枪杀死 7 人 | 100 |
| 狙击枪徽章 | 1 局内使用狙击枪杀死 7 人 | 100 |
| 补给徽章 | 1 局内补给队友 7 次 | 100 |
| 修理徽章 | 1 局内修理载具 7 次 | 100 |
| 医疗徽章 | 1 局内复活队友 5 次 | 100 |
| 侦察徽章 | 1 局内协助侦察 5 次 | 100 |
| 榴弹徽章 | 1 局内使用榴弹杀死 4 人 | 100 |
| 火箭徽章 | 1 局内使用火箭筒杀死 5 人 | 100 |
| 霰弹徽章 | 1 局内使用霰弹枪杀死 4 人 | 100 |
| 反载具徽章 | 1 局内摧毁敌人载具 4 次 | 100 |
| 固定武器徽章 | 1 局内使用固定武器杀死 5 人 | 100 |
| 手枪徽章 | 1 局内使用手枪杀死 4 人 | 100 |
| 战术匕首徽章 | 1 局内使用匕首杀死 4 人 | 200 |
| 爆破徽章 | 1 局内使用爆炸性武器杀死 4 人 | 100 |
| 战斗徽章 | 1 局内达成 6 连杀 | 100 |
| 助攻徽章 | 1 局内达成 7 次助攻 | 100 |
| 拯救徽章 | 1 局内拯救正被攻击的队友 2 次 | 100 |
| 复仇徽章 | 1 局内杀死同 1 个敌人 5 次 | 200 |
| 高级战斗徽章 | 1 局内达成 8 连杀 | 200 |
| 爆头徽章 | 1 局内完成 5 次爆头 | 100 |
| 报复者徽章 | 1 局内替队友报仇 2 次 | 100 |
| 毒牙徽章 | 1 局内成功干掉杀死你 5 次的敌人 | 200 |

| 名称 | 达成条件 | 奖励分数 |
| --- | --- | --- |
| 王牌徽章 | 1 局内自己分数最高 | 200 |
| 黄金小队徽章 | 1 局内自己小队分数最高 | 200 |
| 小队成员徽章 | 1 局内执行攻击和防守指令各 1 次 | 200 |
| 小队 Rush 徽章 | 赢得 1 次 "Squad Rush" 模式胜利 | 200 |
| Rush 徽章 | 赢得 1 次 "Rush" 模式胜利 | 200 |
| 碾压徽章 | 1 局内驾驶载具撞死 3 人 | 200 |
| 坦克徽章 | 1 局内驾驶坦克杀死 5 人 | 100 |
| 车辆徽章 | 1 局内驾驶非坦克载具杀死 3 人 | 100 |
| 海军徽章 | 1 局内驾驶水上载具杀死 2 人 | 100 |
| 小队死斗徽章 | 赢得 1 次 "Squad Deathmatch" 模式胜利 | 200 |
| 空军徽章 | 1 局内驾驶直升机或 UAV 杀死 5 人 | 100 |
| 旗帜守护徽章 | 1 局内守护我方旗帜 4 次 | 100 |
| M-Com 攻击徽章 | 1 局内爆破 M-Com4 次 | 100 |
| 占旗徽章 | 赢得 1 次 "Conquest" 模式胜利 | 200 |
| M-Com 守护徽章 | 1 局内夺回 M-Com4 次 | 100 |
| 旗帜抢夺徽章 | 1 局内占领敌方旗帜 4 次 | 100 |
| SPECACT 卓越突击兵徽章 (DLC) | 1 局内使用 M16 SPECACT 杀死 8 人 | 200 |
| SPECACT 卓越工程兵徽章 (DLC) | 1 局内使用 UMP SPECACT 杀死 8 人 | 200 |
| SPECACT 卓越医疗兵徽章 (DLC) | 1 局内使用 MG3 SPECACT 杀死 8 人 | 200 |
| SPECACT 卓越医侦察徽章 (DLC) | 1 局内使用 M95 SPECACT 杀死 8 人 | 200 |
| M16 效率徽章 (DLC) | 使用 M16 SPECACT 完成 5 连杀 | 0 |
| UMP 效率徽章 (DLC) | 使用 UMP SPECACT 完成 5 连杀 | 0 |
| MG3 效率徽章 (DLC) | 使用 MG3 SPECACT 完成 5 连杀 | 0 |
| M95 效率徽章 (DLC) | 使用 M95 SPECACT 完成 5 连杀 | 0 |

### 勋章 (Insignias)

| 名称 | 达成条件 | 奖励分数 |
| --- | --- | --- |
| 突击步枪勋章 | 使用突击步枪累计杀死 500 人 | 5000 |
| 微冲勋章 | 使用微冲累计杀死 500 人 | 5000 |
| 轻机枪勋章 | 使用轻机枪累计杀死 500 人 | 5000 |
| 狙击枪勋章 | 使用狙击枪累计杀死 500 人 | 5000 |
| 补给勋章 | 累计完成 100 次补给 | 5000 |
| 修理勋章 | 累计完成 100 次修理 | 5000 |
| 医疗勋章 | 累计完成 100 次治疗 | 5000 |
| 侦察勋章 | 累计完成 100 次侦察 | 5000 |
| 小队补给勋章 | 累计完成 100 次小队补给 | 5000 |
| 小队修理勋章 | 累计完成 100 次小队修理 | 5000 |
| 小队医疗勋章 | 累计完成 50 次小队治疗和复活 50 次小队队员 | 5000 |
| 小队侦察勋章 | 累计完成 50 次小队侦察 | 5000 |
| 小队助攻勋章 | 累计完成 100 次小队助攻 | 5000 |
| 标记勋章 | 累计完成 100 次载具信号标注 | 5000 |
| 杰出爆破勋章 | 使用 C4 累计炸死 100 人 | 5000 |
| 霰弹枪勋章 | 使用霰弹枪累计杀死 500 人 | 5000 |
| 杰出炮击勋章 | 呼叫火炮打击累计杀死 100 人 | 5000 |
| 杰出手枪勋章 | 使用手枪累计杀死 100 人 | 5000 |
| 精英近战勋章 | 使用匕首累计杀死 200 人 | 10000 |
| 杰出手雷勋章 | 使用手雷累计杀死 100 人 | 5000 |
| 反载具勋章 | 累计对 200 辆载具造成破坏 | 5000 |
| 优秀服役勋章 | 网战时间超过 1 天 | 5000 |
| 杰出爆破勋章 | 使用地雷累计杀死 100 人 | 5000 |
| 精英双杀勋章 | 累计完成 50 次快速连杀 | 5000 |
| 杰出反载具勋章 | 累计炸毁 200 辆载具 | 5000 |
| 杰出服役勋章 | 网战时间超过 2 天 | 5000 |

| 名称 | 达成条件 | 奖励分数 |
| --- | --- | --- |
| 杰出战斗勋章 | 累计完成 50 次 1 命杀 6 人 | 5000 |
| 杰出近战勋章 | 使用匕首累计杀死 100 人 | 5000 |
| 杰出爆头勋章 | 累计爆 100 个头 | 5000 |
| 精英服役勋章 | 网战时间超过 5 天 | 10000 |
| 卓越战斗勋章 | 累计完成 50 次 1 命杀 8 人 | 10000 |
| 精英爆头勋章 | 累计爆 500 个头 | 10000 |
| 模范狙击勋章 | 使用狙击枪累计爆 100 个头 | 5000 |
| 模范战斗勋章 | 获得所有战斗徽章 | 5000 |
| 模范武器勋章 | 获得所有武器徽章 | 5000 |
| 模范载具勋章 | 获得所有载具徽章 | 5000 |
| 杰出复仇勋章 | 累计完成杀同 1 敌人 5 次<br>和干掉杀死你 5 次的敌人各 5 次 | 5000 |
| 杰出武器使用勋章 | 所有武器获得铜星评价 | 5000 |
| 杰出载具驾驶勋章 | 所有载具获得铜星评价 | 5000 |
| 精英兵役勋章 | 获得所有的徽章 | 10000 |
| 战斗老兵勋章 | 累计杀死 5000 人 | 5000 |
| 模范战斗资历勋章 | 获得 10 个银星评价 | 10000 |
| 精英战斗资历勋章 | 获得 5 个金星评价 | 10000 |
| 无畏战斗资历勋章 | 获得 2 个白金星评价 | 10000 |
| 杰出战斗资历勋章 | 获得所有铜星评价 | 10000 |
| 毁灭 M-Com 勋章 | 摧毁 100 个 M-Com | 5000 |
| 占领旗帜勋章 | 占领 100 个旗帜 | 5000 |
| SPECACT 突击兵资历勋章 (DLC) | 使用 M16 SPECACT 累计杀死 100 人 | 5000 |
| SPECACT 工程兵资历勋章 (DLC) | 使用 UMP SPECACT 累计杀死 100 人 | 5000 |
| SPECACT 医疗兵资历勋章 (DLC) | 使用 MG3 SPECACT 累计杀死 100 人 | 5000 |
| SPECACT 侦察兵资历勋章 (DLC) | 使用 M95 SPECACT 累计杀死 100 人 | 5000 |

文 纱迦 美编 木仙

| 丧尸围城2 | Capcom | 动作 |
|---|---|---|
| PS3 DEAD RISING 2 | | 美版 |
| 2010年9月24日 | 1~4人 | 59.99美元 |
| 无对应周边 | | 对应玩家年龄：17岁以上 |

“《丧尸围城》系列”拥有普通ACT游戏数倍以上的丰富要素，要想完全研究的话需要不少页，考虑游戏发售已经有很长时间了，本次攻略就以奖杯为主，流程方面就基本省略了。这里也向各位还没有购入本作的玩家强烈推荐本作！

# DEADRISING 2

## 实用心得解说

### 操作说明

| 操作 | 键位 |
|---|---|
| 移动 | 左摇杆 |
| 转动视角 | 右摇杆 |
| 视角复位 | L3 |
| 攻击 | □ |
| 重攻击 | 按住□ |
| 召唤幸存者靠拢自己 | △ |
| 让幸存者前往指定地点 | L2+△ |
| 跳跃 | × |
| 拾取武器道具 | ○ |
| 切换道具 | L1或R1 |
| 瞄准模式 | L2 |
| 投掷／开枪 | 瞄准模式中R2 |
| 查看时间和任务 | 十字键← |
| 接电话 | 十字键→ |
| 切换到空手 | 十字键↑ |
| 放下手上的道具 | 十字键↓ |

### 捷径

游戏中共有4条捷径可以选择，活用的话可以节省不少时间。下面详细说明一下这4条捷径。

**莉奈特暗道：**全游戏最有用的一条捷径，可以瞬间从Royal Flush Plaza一楼的厕所来到Palisades Mall二楼的Brand New U服装店。该捷径的出现条件是完成支线任务Wilted Flower，当你发现当事人莉奈特(Linette)之后，会触发新的支线Linetts's Passage，之后只要按照指引进入捷径即可，以后就可以自由利用这条捷径了。如果没有完成这个任务，或完成了这个任务但不是走捷径完成的，是不能利用这条捷径的。

**银行暗道：**CASE 3-2时，佣兵们会在Atalntica Casino和Fortune Park之间开出一条捷径来，途中会路过银行金库。

**淘气过道：**这是惟一一个从一开始就能使用的捷径，你可以从Silver Strip的Hot Excitorama这家店附近找到它，利用它可以较快地进入Palisades Mail一楼。

**汽车隧道：**CASE 6-1时，Silver Strip北边尽头的大门会被汽车撞开，可以从此进入地下随道，这是一片全新的区域。

### 车辆

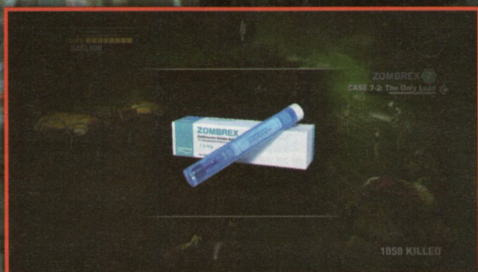
在商店购入车钥匙之后，就可以利用地图上的车辆移动了，具体如右表。需要注意的是，这些车也有耐久度，不过只要你离开这个区域(指经过一次读盘)再返回，它们就会复位。另外这些车钥匙是可以多周目游戏时继承的。

| 名称 | 获得条件 |
|---|---|
| Bike Key | 开始支线任务Meet the Contestants之后 |
| Sports Car Key | 在Royal Flush Plaza二楼的商店花50万购买 |
| Chopper Key | 在Pailsades Mail二楼的商店花100万购买 |
| SUV Key | 在Silver Strip的商店花200万购买 |

## Zombrex

在游戏中 Zombrex 非常重要，这是一种可以有效地防止被丧尸咬伤的人变成丧尸的药。主人公怡克的女儿不幸在之前的事件中被丧尸咬伤，因此需要每 24 小时来打一针 Zombrex。游戏中算上进入 S 结局必须的那支，一共需要 5 支 Zombrex。

5 支 Zombrex 并不难搞。在剧情中可以拿到一支，此外地图上隐藏着 4 支，完成特定支线任务之后还能拿到几支。下面列出这 4 支隐藏药的地点。




1.American Casino 的高台上。需从 BBQ 店的二楼跳过一连串的吊灯后方能到达。

2.Slot Ranch Casino 表演场所的后台。需爬上箱子才能跳到药所在的位置。

3.Yucatan Casino 中央的高台上。爬上去即可取得，同时还能发现 200 发 LMG。

4.地下区域 (Underground)。位置在第 32 号合成室附近。

## 快速致富大法

本作金钱的用途就是去商店购物。由于关系到奖杯，所以说说赚钱的方法还是比较有用的。

初期去赌场即可赚钱，每个赌场里都有不少现钞，你也可以直接赌博，这里的小诀窍是只在地上放着现钞的机器上赌钱，你很容易就能赚到钱。赌到不能赢钱之后就破坏机器，能捞到不少钱。

有数万元启动资金不足后可以去 Royal Flush Plaza 的 Sportrance 店里，这里有一个名为 CASINO CUP 的迷你游戏。这个迷你游戏看似高尔夫球，实际上你只要掌握按键力度即可，非常简单。CASINO CUP 的挑战费用不等，不过 4 次以上就会固定，只要你在 3 次机会中有一次能按对，即可获利 1 万元。利用这个迷你游戏赚到 10 万元吧！

有 10 万元资本后去 Slot Ranch Casino，在出口附近有一个巨大屏幕的老虎机，这个老虎机有两种玩法，其中 1000 元一道的那种，最高可以赢取十万元大奖！当然中大万元大奖的几率很低，不过只要你找齐 3 本加赌运的杂志，这个几率就会大大提高。凑齐 3 本杂志在这里狂按 B 键，一般来说两个小时就能赢到 6 百万。

## 在线复制 BUG

本作有一个神奇的在线道具复制 UBG。当甲邀请乙加入他的故事流程时，乙身上一无所有。但如果乙是读档后直接加入的，乙身上会保留所有东西。于是当乙加入之后再退出，乙身上的东西就可以留给甲，用这个办法可以复制道具，例如 12 本加赌运的杂志，这样的话 600 万大概 20 分钟就搞定了。

除了用来赚钱之外，复制各种不同的杂志，还可以实现很多惊人的效果。最强的是找齐 12 本打折杂志，买东西时商人会倒找给你 20% 的钱！（因为每本杂志便宜 10%，12 本就是便宜 -20%……）

截止到 2010 年 11 月 12 日，此 BUG 还没有被 Capcom 修正。




## 幸存者相关知识




幸存者是游戏支线任务的核心，把幸存者救出来除了获得经验值之外，有时还有特别的奖励，例如金钱、组合武器卡等等。一般来说找到幸存者先帮他清光附近的丧尸，再与之不断对话就能让其加入。不过有的幸存者有特定的营救条件，满足之后他才会加入。

幸存者出现的位置和时间都是有严格讲究的，一般来说游戏都会以任务的方式提醒玩家，但也存在着没有任务提示的幸存者，这就需要玩家在指定的时间和地点赶到那里去营救了。但需要注意的是游戏不是根据玩家当前带的幸存者人数来判断是否给出新任务的，而是结合所有已出现的任务和应出现的任务相关的幸存者人数来判断的。因为已出现的任务不可能无缘无故消失，如果光是完成已出现的任务就能让人数到达 8 人的上限，那么也不会出现新的任务。如果支线任务出现的时间点上不满足条件，那么该支线任务就不会出现！

例如 CASE 1-2 时，玩家带上老虎事件中的幸存者 Lenny，当前已出现而未完成的任务有 Lost（两人）、Short Sighted（一人）、Welcome to family（两人），那么 Workers Compensation（两人）就不会出现。因为当前出现的幸存者人数已达 6 人，而 CASE 1-2 还要带上女记者，这样加上 Workers Compensation 的两人就超过 9 人了。相反比 Workers Compensation 晚出现的 Luscious Lady 倒是可以出现，因为该任务只有一人。更晚的 Meet the contestants 也可以出现，因为这是一场 BOSS 战，不会有幸存者加入。解决的方法就是在 Workers Compensation 发生的时间点（第一天的 1：00 PM）之前送回去一名幸存者。因此如果你想尽可能多地完成支线任务的话，就不要让队伍里的人太多，有空就多送回去几个。

此外，还有一种情况会导致任务不出现，那就是在任务出现的时间点时你处于该任务的发生区域，一般来说这种情况在切换区域之后等一段时间就会等到任务提示。注意，安全屋和 Royal Flush Plaza 往往被算成一个区域。

下面先附上所有无任务提示的幸存者（含 BOSS）的资料。

| 人物名 | 出现地点 | 出现时间 |
| --- | --- | --- |
| Ted & Snowflake & Lenny | Yucatan Casino（BOSS 战） | 第一天的 7：00 AM ~第二天的 10：00 AM |
| LaShawndra & Gordon | Royal Flush Plaza 的安全屋出口附近 | 第一天的 6：45 AM ~ 3：45 PM |
| Bessie & Rosa & Erica | Royal Flush Plaza 的 R207 | 第二天的 8：00 AM ~ 4：00 PM |
| Janus | 从 Fortune Park 通往 Atlantic Casino 的入口 | 第二天的 7：00 PM ~第三天的 9：00 AM |
| Jacob & Nevada & Jessica | Atlantica Casino 的 VIP 室 | 第三天的 1：00 AM ~ 1：00 PM |
| Wallace & Johnny & Left Hand Lance & Gretchen | Palisades Mail 的 P110（详见后文） | 第三天的 6：00 AM ~ 12：00 PM |
| Deetz & Derrick & Big Earl & Johnny | Fortune Park（BOSS 战） | 第三天的 9：00 AM ~第四天的 9：00 AM |
| Michael & Matthew | Fortune Park 的中央记忆点附近 | 第四天的 9：00 AM ~ 6：00 PM |

# 组合武器

准确地说，组合出来的东西并不一定全是武器，例如Beer Hat就是回复用的，此外还有赚钱的Hacker等等。总之每组合出一种东西都可以获得一张组合卡，但卡面是单色的，必须满足特定条件才能让其变成彩色的。所谓特定条件，绝大部分都是升级，也有小部分有特殊方法。下面就放出全组合的资料表！

| 组合名 | 组合材料 | 耐久／弹数 | 威力 | 卡片入手方法 |
|---|---|---|---|---|
| Air Horn | Pylon + Spray Paint | 10 | 0 | 升级获得 |
| Auger | Drill Motor + Pitchfork | 50 | 4 | 升级获得 |
| Beer Hat | Construction Hat + Beer | 10 | 0 | 升级获得 |
| Blambow | Bow and Arrow + Dynamite | 10 | 5 | 调查组合卡海报 2 |
| Blazing Aces | Tennis Racket + Tiki Torch | 40 | 3 | 支线任务 Tape it Or Die 2 |
| Blitzkrieg | Electric Chair + Merc Assault Rifle | 250 | 5 | 升级获得 |
| Boomstick | Pitchfork + Shotgun | 30 | 5 | 升级获得 |
| Burning Skull | Bull Skull + Motor Oil | 50 | 4 | 调查 Silver Strip 的 N102 门口的机器，累计花 120 万抽得 |
| Defiler | Fire Axe + Sledge Hammer | 60 | 5 | 升级获得 |
| Drill Bucket | Power Drill + Bucket | 10 | 5 | 升级获得 |
| Driller | Power Drill + Spear | 40 | 4 | 升级获得 |
| Dynameat | Hunk of Meat + Dynamite | 10 | 5 | 升级获得 |
| Electric Chair | Battery + Wheelchair | 60 | 5 | 升级获得 |
| Electric Rake | Battery + Leaf Rake | 50 | 5 | 升级获得 |
| Exsanguinator | Saw Blade + Vacuum Cleaner | 40 | 5 | 支线任务 Tape it Or Die 2 |
| Fire Spitter | Toy Spitball Gun + Tiki Torch | 40 | 4 | 升级获得 |
| Flamethrower | Gasoline Canister + Water Gun | 30 | 5 | 击败滑冰怪人(Everyone Knows Slappy) |
| Flaming Gloves | Boxing Gloves + Motor Oil | 20 | 5 | 升级获得 |
| Fountain Lizard | Fountain Firework + Lizard Mask | 3 | 0 | 升级获得 |
| Freedom Bear | Robot Bear + LMG | 400 | 5 | 调查组合卡海报 3 |
| Freezer Bomb | Dynamite + Fire Extinguisher | 20 | 0 | 升级获得 |
| Gem Blower | Gems + Leaf Blower | 50 | 4 | 升级获得 |
| Hacker | Computer + Flashlight | 40 | 3 | 升级获得 |
| Hail Mary | Football + Grenade | 10 | 5 | 升级获得 |
| Handy Chipper | Lawn Mower + Wheelchair | 60 | 4 | 升级获得 |
| Heliblade | Machete + Toy Helicopter | 50 | 4 | 升级获得 |
| Holy Arms | Box of Nails + Training Sword | 60 | 4 | 调查组合卡海报 5 |
| I.E.D. | Box of Nails + Propane Tank | 40 | 5 | 升级获得 |
| Infernal Arms | Training Sword + Motor Oil | 60 | 4 | 升级获得 |
| Knife Gloves | Boxing Gloves + Bowie Knife | 30 | 4 | 升级获得 |
| Laser Sword | Flashlight + Gems | 40 | 5 | 调查组合卡海报 7 |
| Molotov | Whiskey + Newspaper | 20 | 4 | 升级获得 |
| Paddlesaw | Paddle + Chainsaw | 60 | 5 | 调查组合卡海报 6 |
| Parablower | Umbrella + Leaf Blower | 50 | 4 | 升级获得 |
| Plate Launcher | Plates + Cement Saw | 50 | 3 | 支线任务 Tape it Or Die 1 |
| Pole Weapon | Machete + Push Broom | 50 | 4 | 升级获得 |
| Porta Mower | 2x4 + Lawnmower | 35 | 4 | 升级获得 |
| Power Guitar | Amplifier + Electric Guitar | 40 | 3 | 支线任务 Rock Heroes |
| Ripper | Cement Saw + Saw Blade | 50 | 4 | 升级获得 |
| Roaring Thunder | Battery + Goblin Mask | 60 | 4 | 升级获得 |
| Rocket Launcher | Rocket Fireworks + Lead Pipe | 50 | 4 | 击败魔术双子(World's Most Dangerous Trick) |
| Snowball Cannon | Fire Extinguisher + Water Gun | 40 | 0 | 调查组合卡海报 4 |
| Spear Launcher | Leaf Blower + Spear | 50 | 4 | 升级获得 |
| Spiked Bat | Baseball Bat + Box of Nails | 60 | 4 | 升级获得 |
| Sticky Bomb | Lawn Dart + Dynamite | 5 | 5 | 升级获得 |
| Super B.F.G. | Blast Frequency Gun + Amplifier | 15 | 5 | 升级获得 |
| Super Slicer | Servbot Mask + Lawn Mower | 80 | 5 | 升级获得 |
| Tenderizer | MMA Gloves + Box of Nails | 25 | 4 | 调查组合卡海报 1 |
| Tesla Ball | Battery + Bingo Ball Cage | 80 | 5 | 升级获得 |
| Wingman | Queen + Nectar | ? | ? | 自行组合 |

## 实用组合推荐

**狼牙棒(Spiked Bat)**：攻击力、速度均不俗，普通攻击对群效果优秀，重攻击仅对单体，可有效防止误伤，绝对是居家旅行、杀人灭口，必备良品。每次出门请记得带上一把。

**超级切割者(Super Slicer)**：这个头套的重攻击非常有效，任你丧尸围城，我自横行无忌，其强大的威力使其在BOSS战中也很实用。后期开启了莉奈特暗道后，出门在9号合成室就能直接合成。不过重攻击需要获得卡片之后才能使用，等级不够的话发挥不了全部威力。

**星战光剑(Laser Sword)**：在4号合成室可以直接合成，距离不算太远。这武器算是最实用的近战武器了，范围和威力均很优秀，速度也不慢。比较有趣的是当你切换武器时其颜色也会改变。

**金刚狼爪(Knife Gloves)**：又一件近战利器。Boxing Gloves在安全屋外面不远的一个商店里有一大把，Bowie Knife在安全屋外的报亭顶上，相当好找，这个也可以每次出来就合上一把带上。

# 调合果汁

将两种食物进行调合，可以做出果汁。果汁除了具有优秀的回复效果之外，更会附加1分钟额外功效，非常有用。在BOSS战时来上一杯，简直神清气爽。调合果汁需要有食物搅拌机(blender)，这个东西可不是地图上到处都有的。




果汁调合一共有9种结果，但由于食物众多，其组合数量也相当夸张，如果全部列下的话需要两整页，这里我们就仅列出最简单的例子，大家有兴趣的话可以自行开发。

| 果汁名 | 效果 | 组合举例 |
|---|---|---|
| Energizer | 恰克受到攻击时不会受伤 | Vodka + Orange Juice，或 Pizza + Beer |
| Repulse | 丧尸对恰克的兴趣下降 | Beans + Beer 或 Milk 或 Vodka |
| Pain Killer | 恰克受到的伤害减少 | Beer + Beer |
| Zombait | 丧尸对恰克的兴趣增加 | Cake + Cake |
| Untouchable | 丧尸无法抓住恰克 | Cake + Beer |
| Spitfire | 恰克不装备武器时可以喷火 | Beans + Coffee |
| Nectar | 出现一只蜂后 | Vodka + Cake |
| Quick Step | 恰克拥有超级移动速度 | Wine + Wine 或 Beer |
| Randomizer | 随机效果，或直接呕吐 | 任意两种坏掉的食物，或 Beer + Whiskey |

# 杂志

游戏中的杂志效果极其逆天，带上适当的杂志，能让你的冒险之旅轻松很多！杂志的位置都是固定的，捡到之后读一下，然后放到身上即可发挥效果。杂志位置在地图上有标明，这里仅解说一下效果。注意同类杂志的效果是可以累加的，如果利用BUG洗上N倍，绝对无敌了！所有杂志里，一周目最推荐的是Rescue，这本杂志需要在CASE 1女记者相关的任务结束后才能拿到。有了它，升级速度会加快很多。

| 名称 | 效果 | 大致位置 |
|---|---|---|
| Bikes | 摩托车3倍耐久 | Slot Ranch Casino |
| Amusement | 玩具类武器3倍耐久 | Palisades Mail 1F of Ultimate Playhouse |
| Bargaining 1 | 商店购物时打9折 | American Casino，拿Zombrex的地方 |
| Bargaining 2 | 商店购物时打9折 | Food Court的高台区域 |
| Blades | 刃物类武器3倍耐久 | 地下区域的Warehouse D，CASE 6-2时才能进入 |
| Building | 建筑类武器3倍耐久 | South Plaza的高台区域 |
| Combat 1 | 武器击杀丧尸时获得的PP值1.1倍 | Palisades Mail 2F的Stan's Large Print Books & Magazines |
| Combat 2 | 武器击杀丧尸时获得的PP值1.1倍 | Royal Flush Plaza的Yesterday，Today and Tomorrow |
| Combat 3 | 武器击杀丧尸时获得的PP值1.1倍 | 地下区域的Warehouse A |
| Domestic | 家具类武器3倍耐久 | Fortune Park的12号合成室 |
| Drinking | 不管怎么喝都不会呕吐 | Atalntica Casino的高台区域 |
| Driving | 四轮汽车3倍耐久 | American Casino的Bennie Jack's BBQ Shack |
| Gambling 1 | 赌运上升 | Royal Flush Plaza 2F的Ragazines |
| Gambling 2 | 赌运上升 | Palisades Mail 2F的Stan's Large Print Books & Magazines |
| Gambling 3 | 赌运上升 | Silver Strip的Shamrock Casino |
| Games | 娱乐类武器3倍耐久 | Atlantica Casino的扑克间 |
| Hand-to-Hand | 徒手攻击力上升 | Royal Flush Plaza 2F的Ragazines |
| Health 1 | 食物的回复力增加50% | Royal Flush Plaza的Yesterday，Today and Tomorrow |
| Health 2 | 食物的回复力增加100% | Yucatan Casino的Baron Von Brathaus |
| Horror 1 | 杀丧尸时获得的PP值1.1倍 | Royal Flush Plaza 2F的Ragazines |
| Horror 2 | 杀丧尸时获得的PP值1.1倍 | Palisades Mail 2F的Stan's Large Print Books & Magazines |
| Juice Boost | 果汁效果的持续时间两倍 | Silver Strip的Luaii Wauwil |
| Leadership | 加快随队幸存者的移动速度 | Silver Strip的One Little Duck Bingo |
| Playboy | 女性幸存者相关的PP值1.1倍 | Palisades Mail 1F |
| Psychos | 打败精神病患者时的PP值1.25倍 | Platinum Strip |
| Rescue | 幸存者相关的PP值1.25倍 | Fortune City Arena的监控室 |
| Skateboarding | 滑板耐久度3倍，并追加新动作 | Fortune City Hotel |
| Sports | 运动类武器3倍耐久 | Palisades Mail 2F的Stan's Large Print Books & Magazines |

# S结局达成条件

完成主线中所有的CASE，并在规定的时间内给TK打Zombrex，就可以达成S结局。S结局会追加OVERTIME一章，玩家要先找齐所有的东西，再击败TK，即可迎来最后的真结局。

信息集结 特征集结 劲作集结 攻略集结

# 全支线任务发生条件

**说明：**所有支线任务以发生时间为序。建议各位熟读之前关于幸存者的内容，以免在实际游戏时产生诸如“为何时间到了看不到任务”之类的疑问。“无任务提示”指该任务不会有任务提示，需玩家自己在指定时间内到场搜索；“BOSS战”表示要进行BOSS战。

**重要说明：**AM为正午之前，PM为正午之后，可以简单地理解为上午和下午。但需要注意的是12：00 AM是深夜12点，而12：00 PM是中午12点。

## 1.Happily Ever After Sort Of

**无任务提示**
**发生时间：**第1天的6：45 AM～3：45 PM
**幸存者：**Lashawndra、Gordon

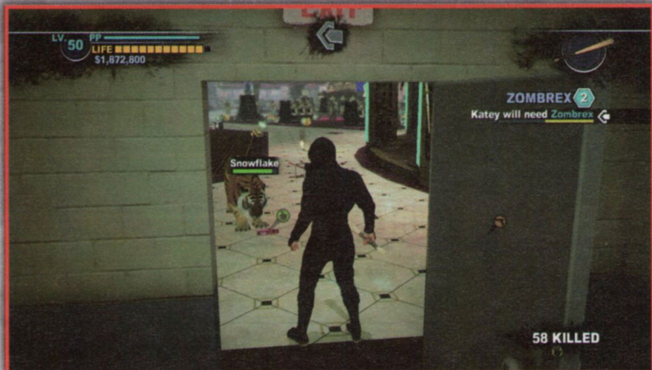
只要从安全屋走到Royal Flush Plata，马上就能看到黑人大妈，对话后加入。之后在旁边的Casual Gals就能找到Gordon。

## 2.Snowflake

**无任务提示・BOSS战：**Ted
**发生时间：**第1天的7：00 AM～第2天的10：00 AM
**幸存者：**Snowflake、Lenny

进入Yucatan Casino之后马上就会发生。Ted很弱，将其轻松搞定之后进入驯虎环节，也就是让老虎吃下牛排（Steak）加满血，如果之前未攻击到老虎的话，只要3块牛排即可，在虎山附近就能找到3块牛排。这里传授一个最简单的方法：在虎山附近有一个合成室，因为老虎是进不了合成室的，所以只要把牛排摆在合成室外面的通道上，人站在通道入口附近（如图所示），这样老虎就会先向你扑过来，但靠近之后又会放慢速度，这样自然就会吃牛排了。重复几次之后就搞定收工了。

收服老虎之后可以在赌场的监控室里找到幸存者Lenny，此人必须在你打死或收服老虎之后才肯行动。在他的指引下拉开电闸，他就会加入了。回到安全屋之后，老虎可以作为礼物送给女儿。




## 3.One Man's Trash

**发生时间：**第1天的9：00 AM～第5天的12：00 PM

只要来到Platinum Strip的S105与店主对话即可，之后所有商店的门均会打开。

## 4.Lost

**发生时间：**第1天的9：10 AM～10：10 PM
**幸存者：**Chad、Doris

任务地点的Doris需要见到Chad才肯走，因此你可以先去Platinum Strip的S106附近找到Chad让他加入，之后一起去见Doris即可。

## 5.Short Sighted

**发生时间：**第1天的10：00 AM～7：30 PM
**幸存者：**Esther

Esther在Royal Flush Plaza 2F的R209，反复对话她就会加入。老太太行动比较慢，如果没有Leadership的杂志，就直接把她抱回去吧。今后遇到这样的女性幸存者都可以照此去做。

## 6.Welcome to the Family

**发生时间：**第1天的11：00 AM～7：00 PM
**幸存者：**Kenneth、Jack

这两人在Palisades Mall的P107，先清光附近的丧尸，再对话就会加入了。

## 7.Workers Compensation

**发生时间：**第1天的1：00 PM～10：00 PM
**幸存者：**Brittany、Stuart

这两人在American Casino。男的很不老实，见了玩家会主动攻击，只要揍他几下，他就会乖乖加入了。之后一旁的女郎也会加入。

## 8.Lush-ious Lady

**发生时间：**第1天的2：00 PM～第2天的2：30 AM
**幸存者：**Kristin

醉酒女在American Casino的监控室，只要对话她就会加入。此女行动缓慢。

## 9.Meet the Contestants

**BOSS战：**Leon
**发生时间：**第1天的2：30 PM～第2天的8：30 AM

这场BOSS战于Platinum Strip触发，之后会取得摩托车钥匙，开车追到Silver Strip后正式开打。这一招将其引到地形复杂的开阔地带之后，Leon开车过来时会随机出现各种状况，其结果就是Leon会停止行动一阵子，趁机追上去用强力近战武器揍他即可。如果玩家已经练出了回避技能，这一战可以说是没难度的。



另外记得广场中央是有记忆点的。

获胜后玩家就可以获得改装摩托车的工作室了，具体地点在从Silver Strip到Yucatan Casino的入口附近。

## 10.Brains Over Brawn

**发生时间：**第1天的3：30 PM～第2天的2：00 AM
**幸存者：**Kevin、Curtis、Brian、John

South Plaza的这4个变态，只要与其中的John不断对话即可全部加入，但前提是你的队伍中要有一名女性幸存者。

## 11.Chuck the Role Model

**BOSS 战：** Brandon
**发生时间：** 第 1 天的 5 ： 00 PM ～第 2 天的 12 ： 00 PM
**幸存者：** Vikki

这场战斗发生于 American Casino 的记忆点，必须打过之后才能存档。玻璃男行动迅速，在厕所里神出鬼没，但只要你时刻保持运动，他很难追上你，反而会沉不住气地出跳砍。跳砍之后有很大破绽，乘机揍他即可，不可贪心。击败玻璃男之后与 Vikki 对话，她就会加入。

## 12.Barn Burner

**发生时间：** 第 1 天的 5 ： 00 PM ～第 2 天的 2 ： 00 AM
**幸存者：** Trixie-Lyn、Elrod

这两人躲在 Arena 的某个房间里，门口起了大火。只要顺手抄起附近的灭火器把火消掉，进去和这两人对话就可以让他俩加入了。

## 13.Once Bitten

**发生时间：** 第 1 天的 7 ： 35 PM ～第 2 天的 8 ： 35 AM
**幸存者：** Jared

这人在 Royal Flush Plaza 2F 的 R202。他被丧尸咬伤了，所以需要 Zombrex 来治疗。给他一支药后就会加入。

## 14.Cold Blue

**发生时间：** 第 1 天的 10 ： 00 PM ～第 2 天的 7 ： 00 AM
**幸存者：** Sven

医生位于 Silver Strip 的 N102，刚看见他就看到有位幸存者挂掉了。之后与医生对话就可以了，医生获救后会给你一支 Zombrex 作为谢礼。

## 15.Tastes Like Chicken

**BOSS 战：** Antoine
**发生时间：** 第 1 天的 10 ： 30 PM ～第 2 天的 8 ： 30 AM
**幸存者：** Cinda、Jasper

地点在 Food Court 的 F102。厨师 Antoine 是相当厉害的 BOSS，原因在于他会吃东西回复体力。不过他吃东西的时候也正是攻击他的最佳时机，只是你的攻击力不足的话打掉的血恐怕还不如他回复的多，所以务必要用光剑这样的大杀器。厨师的飞盘飞锅攻击可以躲在柱子后面破解，近身时要注意别被击倒，击倒后他会进行倒地追击，威力巨大。

干掉厨师后厨房的门会打开，里面是幸存者 Cinda。不过 Cinda 需要见到 Jasper 才会加入，Jasper 在厨房对面的高台上，可以从自动贩卖机顶上爬过去。顺带一提的是，这个高台上有打折的杂志，某个屋顶上还有把好枪。




## 16.An Industrial Fashion

**发生时间：** 第 2 天的 3 ： 00 AM ～ 3 ： 30 PM
**幸存者：** Willa、Terri

South Plaza 的工地姐妹花很剽悍。先帮地上的人清场，对话，再爬上脚手架和另一人对话，之后就会加入。

## 17.Rock Heroes

**发生时间：** 第 2 天的 4 ： 00 AM ～ 3 ： 00 PM
**幸存者：** Allen、Floyd、Jeanna

地点在 Silver Strip。只要与 Jeanna 对话就会全部加入，成功救回安全屋后可以获得 POWER GUITAR 的组合卡。

## 18.Shopping Spree

**先任务提示**
**发生时间：** 第 2 天的 8 ： 00 AM ～ 4 ： 00 PM
**幸存者：** Erica、Rosa、Bessie

三位购物狂的位置是 Royal Flush Plaza 的 R207。你的任务就是帮她们拿上购物袋。

## 19.Everyone Knows Slappy

**BOSS 战：** Slappy
**发生时间：** 第 2 天的 12 ： 00 PM ～第 3 天的 3 ： 00 AM

调查 Palisades Mall 2F 的 P209 门口的女性尸体时就会进入 BOSS 战。溜冰男的行动速度快，火焰喷射器威力大，不过对付他有各种方法。例如在地面上布好弹珠等障碍物，用水枪打他的火焰喷射器等等，均可让他产生硬直。硬直之后可以用飞腿，如果能命中的话可以将其打倒在地，趁机砍上几刀。之后要赶快离开，因为他起身时会使用全方位喷火，不过当其喷完之后有硬直，这时又可以一个飞腿将其放倒。反复即可将其干掉。但在联机游戏时，不知是不是因为网速的问题，飞腿无法将其放倒，因此打起来颇费周折。




## 20.Wilted Flower

**发生时间：** 第 2 天的 12 ： 30 PM ～ 5 ： 30 PM
**幸存者：** Linette

这就是关系到莉奈特暗道的重要任务了。莉奈特在 Palisades Mall 的 P109 做 SPA，先给她一杯饮料，然后对话就会加入。之后按照任务提示的从 P203 进入暗道即可。完成任务之后就可以随意使用这条捷径了。

## 21.Here Comes the Groom

**BOSS 战：** Randy
**发生时间：** 第 2 天的 5 ： 00 PM ～第 3 天的 9 ： 00 AM
**幸存者：** Danni

调查 Silver Strip 的 N101 的大门就会进入 BOSS 战。电锯男速度快，威力大，不可从正面硬拼，很多人都很害怕这个家伙。这一战要活用教堂的环境，等电锯男冲过来的时候就跳栅栏，反复数次之后电锯男就会气喘如牛，这时就可以狂砍，有一定几率他会被砍翻，这时还能继续追击。如果用长兵器的话，还可以隔着栅栏砍他。

打死电锯男之后与 Danni 对话，即可救出她。

## 22.Janus Survivor

**无任务提示**
**发生时间：**第2天的7：00 PM～第3天的9：00 AM
**幸存者：**Janus

Janus的位置在从Fortune Park通往Atlantica Casino的入口附近，没有任务提示。这人只有在你身上带枪的时候才肯跟你走，回到安全室后他会给你一大笔钱。

## 23.Par For the Course

**发生时间：**第2天的8：00 PM～第3天的3：00 AM
**幸存者：**Luz

Luz的位置是Royal Flush Plaza的R112，只要帮她清光身边的丧尸再对话，她就会加入了。

## 24.Stuart's Scheme

**发生时间：**第2天的9：30 PM～第3天的2：30 PM

这个事件只有在你营救了Stuart后才会发生。Stuart就在安全屋里，这个事件只要你不断与之对话就能完成。

## 25.Mail Order Zombrex

**BOSS战：**Carl
**发生时间：**第2天的11：00 PM～第3天的2：00 PM

调查Royal Flush Plaza的那辆邮车就会进入BOSS战。邮递员主要以霰弹枪攻击，难度不大，由于地形开阔，可以多带几个幸存者配备枪支，即可轻松秒杀。获胜后取得一只Zombrex。



## 26.High Roller

**无任务提示**
**发生时间：**第3天的1：00 AM～1：00 PM
**幸存者：**Jesica、Navada、Jacob

赌场三人组在Atlantica Casino的扑克间。你必须在德州扑克大赛中赢翻这三人才能令其加入，同时获得100万元奖励。注意你必须身上有10万赌本方可开赌。如果你不会玩德州扑克也没关系，找齐3本赌博杂志再来就很轻松了，德州扑克的规则在游戏中有说明。这个任务耗时较长，请先做好记录。

## 27.Hunger Pains

**发生时间：**第3天的2：00 AM～10：00 AM
**幸存者：**Richard

这个馋鬼位于Platinum Strip的S106。只要给他一份食物，吃完就会跟你走人了。获救后他会回报你一份Zombrex。

## 28.Fetching Females

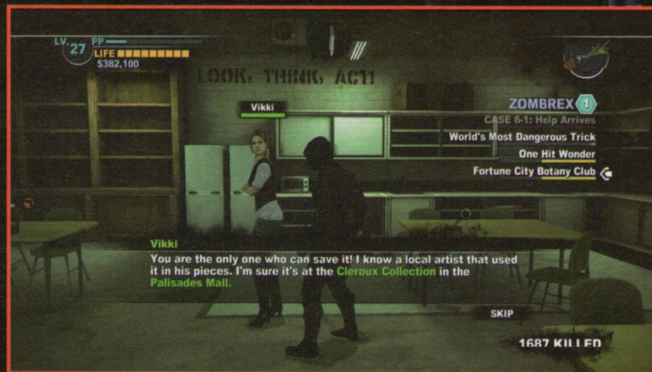
**发生时间：**第3天的3：00 AM～9：00 AM
**幸存者：**Nina、Cora、Summer

三美女位于Palisades Mall的中央大厅。请她们入队的代价是10000元。

## 29.Secret of Charlie's Gold

**无任务提示**
**发生时间：**第3天的4：00 AM～10：00 AM

这个任务只有在你救出了Lenny后才会发生。Lenny位于安全屋的咖啡间，他会让你去Yucatan Casino开开关，事成之后有重金相酬。




## 30.WWJWD

**BOSS战：**Seymour
**发生时间：**第3天的4：00 AM～7：00 PM
**幸存者：**Ray

一进入South Plaza很快就会进入BOSS战。打死警长之后仔细搜索附近的几个合成室，可以救出Ray。

## 31.Bank Run

**发生时间：**第3天的6：00 AM～5：00 PM
**幸存者：**Woodrow

跟着Slot Ranch Casino里的Woodrow到各处的ATM取款即可，非常简单的任务。

## 32.Tape it of Die 1

**无任务提示**
**发生时间：**第3天的6：00 AM～12：00 PM

这是最难出现的一个任务。具体地点在Palisades Mall的P110，当满足任务条件时来到楼梯旁的门前调查，会显示Tape it of Die，之后就能进去了。这个任务的难点在于似乎被系统判定为4人相关，而该任务前后有大量其他任务，像High Roller、Fetching Females都是3人相关的，因此很容易就会导致你接不到这个任务。所以为避免杯具的出现，请在6点前尽量将其他出现的任务全部清掉并将幸存者送回去。

进门之后如果你手上带着Cement Saw和Plates（不要组合），可以从Wallace那里换到PLATE LAUCHER的组合卡，另外此处还有一个换装点，千万不要忘了。这里的4人目前还不能营救。



## 33.Ante Up

**发生时间：** 第 3 天的 9 ： 00 AM ～第 4 天的 9 ： 00 AM

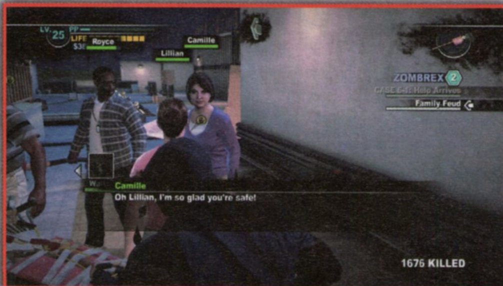
这就是传说中的脱衣扑克了。参与打牌的人是 Kristin、Trixie-Lynn、Cora、Jack、Woodrow，如果你之前没能将他们救出来，自然是不会来打牌的。规则依然是德州扑克，赌博杂志依然有效。此任务的最终目的是从 Jack 头上赢走骑士头盔。

## 34.Militia Men

**无任务提示 BOSS 战：Deets、Johnny、Derrick、Big Earl**

**发生时间：** 第 3 天的 9 ： 00 AM ～第 4 天的 9 ： 00 AM

在指定时间内进入 Fortune Park 就会引发这一 BOSS 战。狙击四兄弟可打可不打，不过当然是“有杀错、无放过”为妙。对付这 4 人的战法都差不多，在他们身边一定都有一处楼梯可以爬上去，之后就近战虐吧。当然他们近身时也会使用砍刀来反击，不过当他们从枪换刀时动作比较缓慢，还是老规矩，砍两下就闪。一周目时为保险起见，建议每灭一人就保存一下进度。




## 35.Slave to Fashion

**发生时间：** 第 3 天的 9 ： 15 AM ～ 6 ： 15 PM

**幸存者：** Europa

这个任务要求恰克只穿一条内裤才能完成，最好是在安全屋就脱光了再出来。如果没有的话，任务中也会提示你去一个地方换装。这个害羞的小妞躲在 Fortune City Hotel，当你脱光之后就可以带她走人了。

## 36.Chemical Dependency

**发生时间：** 第 3 天的 11 ： 00 AM ～ 3 ： 00 PM

还记得那位被丧尸咬了的仁兄吗？现在 Jared 需要你再给他一只药，当然这个任务只有在你救出他之后才会发生，他的位置在安全屋内。

## 37.Art Appreciation

**发生时间：** 第 3 天的 11 ： 10 AM ～ 7 ： 10 PM

**幸存者：** Randolph

Randolph 的位置在 Palisades Mail 的 P210，你需要花 3000 元买下他的“拙作”才能让他跟你走。注意这个任务中出现的 Funny Painting 是给女儿的礼物，而且机会只有这么一次。

## 38.Know When to Fold'em

**发生时间：** 第 3 天的 1 ： 00 PM ～ 9 ： 00 PM

**幸存者：** Bill

Bill 在 Silver Strip 的 Shamrock Casino，给他 25000 块钱让他跟你一起走人！

## 39.Shell Shocked

**发生时间：** 第 3 天的 1 ： 15 PM ～ 10 ： 15 PM

**幸存者：** Dean

Dean 躲在 American Casino，对话后他就会加入。此人行动缓慢。

## 40.One Hit Wonder

**发生时间：** 第 3 天的 3 ： 00 PM ～第 4 天的 12 ： 00 PM

**幸存者：** Alison、Cameron、Juan、Bibi

这 4 人位于 Slot Ranch Casino。首先身上带瓶饮料，再去 Royal Flush Plaza 的 R110 换上 Tuxedo 和 Black Shoes。见了 Bibi 先对话，再递饮料，之后她会让你去找观众。观众自然只有丧尸了，你可以从后台找一些烟火过来使用，吸引十来只丧尸围到台前之后，Bibi 就会满意了。之后去后台开灯光，接下来是个迷你音乐游戏，成功之后除 Bibi 外的三人加入，帮 Bibi 清光附近的丧尸后 Bibi 也会加入。

## 41.Bent Wood

**发生时间：** 第 3 天的 4 ： 00 PM ～ 8 ： 00 PM

此任务只有在 Luz 被救出后才会发生。Luz 位于安全屋内，她会让你去找一支 Golf Club，在 Royal Flush Plaza 的 R112 可以找到，给 Luz 后她会给你一大笔钱。

## 42.Stranded Siren

**发生时间：** 第 3 天的 6 ： 00 PM ～第 4 天的 3 ： 00 AM

**幸存者：** Tammy

直接去 Atlantica Casino 与这位人鱼小姐对话即可，之后抱回家就 OK。




## 43.Dead or Alive

**发生时间：** 第 3 天的 8 ： 00 PM ～第 4 天的 7 ： 00 AM

**幸存者：** Andy

位置在 Palisades Mail。这位老兄比较感性，你必须不断对话直至他加入。如果你对话了一半就闪人，他就会吞枪自尽。

## 44.Demand and Supply

**发生时间：** 第 3 天的 9 ： 00 PM ～第 4 天的 1 ： 00 AM

安全屋的 Sven 找你要 WHISKEY 或 VODKA，给他之后他会给你一支 Zambrex。当然你得之前救出此人，才会有此任务发生。

## 45.Two's Company

**发生时间：** 第 3 天的 11 ： 00 PM ～第 4 天的 7 ： 00 AM

**幸存者：** Walter、Royce

两位笑话王在 Silver Strip 的 N110 比拼笑话，听他们说完之后，把旁边柜台上的奖杯送给其中一人即可。如果你把奖杯给了 Walter，那么你需要付给伤心的 Royce 5000 大洋才能让他跟你走。



## 46.World's Most Dangerous Trick

**BOSS 战：**Roger、Reed

**发生时间：**第 4 天的 12 ： 00 AM ～第 4 天的 9 ： 00 AM

双魔术师位于 Atlantica Casino，两人一人近战一人远程，注意各个击破即可。获胜后拿到 ROCKET LAUNCHER 的组合卡。

## 47.Family Feud

**发生时间：**第 4 天的 2 ： 00 AM ～ 11 ： 00 AM

**幸存者：**Lillian、Camille

首先去 Fortune City Hotel 屋顶见 Lillian，她会让你去找 Camille，带 Camille 回来即可。整个过程按箭头走即可。

## 48.Fortune City Botany Club

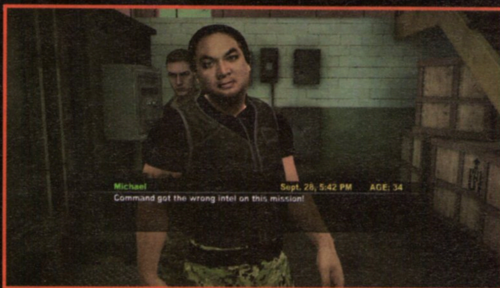
**发生时间：**第 4 天的 4 ： 00 AM ～ 12 ： 00 PM

如果你之前救出了 Vikki，现在位于安全屋的她要你带一个 PEACE ART 给她。注意这东西是一棵植物，位置在 Palisades Mall 的 P210。

## 49.Delta Point 1

**发生时间：**第 4 天的 9 ： 00 AM ～ 6 ： 00 PM

**幸存者：**Matthew、Michael



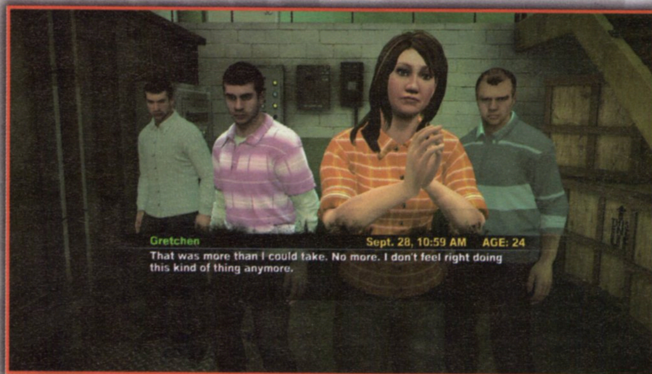

两军人位于 Fortune Park 中间的记忆点附近，当你身上带枪时他们会毫不犹豫地射杀你，因此靠近前要务必检查身上是否有枪。之后与其对话就能让他们加入，Matthew 行动比较缓慢。

## 50.Tape it or Die 2

**发生时间：**第 4 天的 9 ： 15 AM ～ 5 ： 15 PM

**幸存者：**Gretchen、Wallace、Johnny、Left Hand Lance

此任务的发生条件是之前完成了 Tape it or Die 1，这样他们会在指定时间内给你打电话求救，之后还是来到 Palisades Mall 的 P110，帮他们清光丧尸后对话就能令其加入了。







INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE



It's pure fun & game!
店铺情报
男装
女装
童装
综合服装
饰品
装饰
食品
饮料
服务
玩具
运动／狩猎
典当
烟草
娱乐
文具
礼物
健美
厨具
音乐
收藏品
旅行
电子
图示说明
食物搅拌器
隐藏组合卡
区域切换点
杂志
迷你游戏
商店
交通工具
Zombrex
安全屋
记忆点
合成室
地下入口
电梯
PLATINUM STRIP
FORTUNE PARK

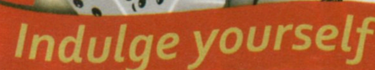



FOOD COURT

SILVER STRIP

ORTUNE
PARK

Y101
Y102
F101
F102
F103
F104
F105
F106
F107
F108
N101
N102
N103
N104
N105
N106
N107
N108
N109
N110
R110
T101
P101
P102
P103
P104
P105
P106
P107
P108
P109
P110
P111
P112
P113
P114
P200
P201
P202
P203
P204
P205
P206
P207
P208
P210
P211
P212
P213
P215
P216
P217
P218




# FORTUNE CITY

## 合成室

| | 合成室 |
|---|---|
| 1 | BASEBALL BAT / BOX OF NAILS |
| 2 | BATTERY / WHEELCHAIR |
| 3 | BUCKET / POWER DRILL |
| 4 | FLASHLIGHT / GEMS / LEAF BLOWER / MOTOR OIL / TRAINING SWORD |
| 5 | DYNAMITE / GREEN SPRAY PAINT / LAWN DRAFT / NEWSPAPER / PYLON |
| 6 | BOX OF NAILS / FIRE AXE / FIRE EXTINGUISHER / PROPANE TANK / PUSH BROOM / SLEDGE HAMMER / TOY SPITBALL GUN |
| 7 | FIRE EXTINGUISHER / PUSH BROOM / WATER GUN |
| 8 | BOXING GLOVES / COMPUTER CASE / FLASHLIGHT / MOTOR OIL |
| 9 | DYNAMITE / FIRE EXTINGUISHER / LAWNMOWER / SERVBOT MASH |
| 10 | BOX OF NAILS / CONSTRUCTION HAT / TRAINING SWORD |
| 11 | BOWIE KNIFE / BOXING GLOVES / DYNAMITE / HUNK OF MEAT |
| 12 | 2×4 / BATTERY / LAWNMOWER / LEAF RAKE |
| 13 | FIRE EXTINGUISHER / GREEN SPRAY PAINT / LAWNMOWER / PYLON |
| 14 | BATTERY / GOBLIN MASK / LEAD PIPE / ROCKET FIREWORK |
| 15 | CCHAINSAW / LEAD PIPE / PADDLE / PROPANE TANK |
| 16 | BOWIE KNIFE / BOXING GLOVES / FLASHLIGHT / GEMS |
| 17 | AMPLIFIER / DYNAMITE / ELECTRIC GUITAR / FIRE EXTINGUISHER |
| 18 | LEAD PIPE / MACHETE / PUSH BROOM / ROCKET FIREWORKS |
| 19 | 2×4 / BOX OF NAILS / CEMENT SAW / SAW BLADE |
| 20 | BASEBALL BAT / BOX OF NAILS / PROPANE TANK |
| 21 | BUCKET / LEAF BLOWER / PARASOL / POWER DRILL |
| 22 | LAWNMOWER / NEWSPAPER / WHEELCHAIR |
| 23 | DYNAMITE / FIRE EXTINGUISHER / MACHETE / PUSH BROOM |
| 24 | BOX OF NAILS / CEMENT SAW / PLATES / PROPANE TANK |
| 25 | CHAINSAW / LEAD PIPE / PADDLE / ROCKET FIREWORKS |
| 26 | BUCKET / DRILL MOTOR / PITCH FORK |
| 27 | GREEN SPRAY PAINT / PYLON / RED SPRAY PAINT / SAW BLADE / VACUUM CLEANER |
| 28 | BATTERY / FOUNTAIN FIREWORK / LIZARD MASK / WHEELCHAIRE |
| 29 | BATTERY / LEAD PIPE / MERC ASSAULT RIFLE / ROCKET FIREWORKS / WHEELCHAIR |
| 30 | CEMENT SAW / FIRE AXE / SAW BLADES / SLEDGE HAMMER |
| 31 | BATTERY / CONSTRUCTION HAT / DYNAMITE / LEAF BLOWER / LEAF RAKE / PARASOL / WHEELCHAIRE |
| 32 | AMPLIFIER / BASEBALL BAT / BOX OF NAILS / PROPANE TANK |
| 33 | AMPLIFIER / BOW AND ARROW / DYNAMITE |
| 34 | CONSTRUCTION HELMET / FIRE EXTINGUISHER / GASOLINE CANISTER / LAWNMOWER / PUSH BROOM / SERVBOT MASK / WATER GUN |
| 35 | CEMENT SAW / DRILL MOTOR / PLATES / SHOTGUN |

## 隐藏组合卡

| | 隐藏组合卡 |
|---|---|
| 1 | TENDERIZERS |
| 2 | BLAMBOW |
| 3 | FREEDOM BEAR |
| 4 | SNOWBALL CANNON |
| 5 | HOLY ARMS |
| 6 | PADDLESAW |
| 7 | LASER SWORD |

## 迷你游戏

| | 迷你游戏 |
|---|---|
| 1 | TEST YOUR STRENGTH |
| 2 | CASINO CUP |
| 3 | FLAMING CRAPS |
| 4 | CASH ME IF YOU CAN |
| 5 | GIANT SLOTS |
| 6 | LUCKY MARBLE |
| 7 | MONEY TO BURN |
| 8 | KILLER BLACKJACK |
| 9 | RIDE THE WAVES |
| 10 | WHEEL OF DESTINY |
| 11 | MOTION MADNESS |
| 12 | FORTUNE WHISPERER |
| 13 | CASH ME IF YOU CAN |
| 14 | RIDE THE THUNDER |
| 15 | WILD WEST POKER DRAW! |

## 杂志

| | 杂志 |
|---|---|
| 1 | Health 1 |
| 2 | Combat 2 |
| 3 | Gambling 1 |
| 4 | Hand to Hand |
| 5 | Horror 1 |
| 6 | Bikes |
| 7 | Bargaining 2 |
| 8 | Health 2 |
| 9 | Playboy |
| 10 | Amusement |
| 11 | Combat 1 |
| 12 | Gambling 2 |
| 13 | Horror 2 |
| 14 | Sports |
| 15 | Drinking |
| 16 | Games |
| 17 | Domestic |
| 18 | Leadership |
| 19 | Juice Boost |
| 20 | Gambling 3 |
| 21 | Psychos |
| 22 | Rescue |
| 23 | Building |
| 24 | Skateboarding |
| 25 | Bargaining 1 |
| 26 | Driving |
| 27 | Combat 3 |
| 28 | Blades |

## 店铺名称

| | Americana Casino |
|---|---|
| A101 | Bennie Jack's BBQ Shack |
| A102 | Shots & Awe |
| A103 | The American Historium |

| | Royal Flush Plaza |
|---|---|
| R101 | Casual Gals |
| R102 | in the Closet |
| R103 | The Man's Sport |
| R104 | The Shoehorn |
| R105 | Tunemakers |
| R106 | Wave of Style |
| R107 | Ye Olde Toybox |
| R108 | Marriage Makers |
| R109 | Roy's Mart |
| R110 | Modern Businessman |
| R111 | Stylin' Toddlers |
| R112 | SporTrance(1F) |
| R113 | The Chieftain's Hut |
| R114 | Yesterday,Today & Tomorrow |
| R115 | Hat Racks |
| R116 | Universe of Optics |
| R117 | Three Club Monte |
| R118 | Astonishing Illusions |
| R119 | Strudy Package |
| R120 | The Dark Bean |
| R201 | Albert's Apparel |
| R202 | Wily Travels |
| R203 | Antoine's |
| R204 | Estelle's Fine-lady Cosmetics |
| R205 | Just in Time Payday Loans |
| R206 | Eternal Timepieces |
| R207 | Kathy's Space |
| R208 | Earmark Leather |
| R209 | Children's Castle |
| R210 | Small Fry Duds |
| R211 | Rush Wireless |
| R212 | Ragazines |
| R213 | Players |
| R214 | SporTrance(2F) |

| | FOOD COURT |
|---|---|
| F101 | Wild West Grill House |
| F102 | Cucina Donnacci |
| F103 | Cheesecake Mania |
| F104 | Lombardi's |
| F105 | Hamburger Fiefdom |
| F106 | Rojo Diablo Mexican Restaurant |
| F107 | Hungry Joe's Pizzeria |
| F108 | Speedy Expresso |

| | FORTUNE CITY ARENA |
|---|---|
| E101 | Terror Togs |
| E102 | Hostile Zone |

| | YUCATAN CASINO |
|---|---|
| Y101 | Baron Von Brathaus |
| Y102 | Shoal Nightclub |

| | PALISADES MALL |
|---|---|
| P101 | Finders Peepers |
| P102 | FairMoans |
| P103 | Ultimate Playhouse |
| P104 | Flxein' |
| P105 | Beach Body Swim House |
| P106 | Wallington's |
| P107 | Shank's |
| P108 | Bagged! |
| P109 | The Venus Touch |
| P110 | KokoNutz Sports Town(1F) |
| P111 | Chocolates Confession |
| P112 | For Your Leisure |
| P113 | Trendy Cindy |
| P114 | Entertainment Isle |
| P201 | Kicks for Her |
| P202 | Que's Hats |
| P203 | Brand New U |
| P204 | Ned's Knicknackery |
| P205 | Space |
| P206 | Stan's Large Print Books & Magazines |
| P207 | Under the Sea Travels |
| P208 | Army Surplus Gift Store |
| P209 | Kids' Choice Clothing |
| P210 | The Cleroux Collection |
| P211 | Leigh's Fine Liquor |
| P212 | Sever Ties |
| P213 | Robsaka Digital |
| P214 | KokoNutz Sports Town(2F) |
| P215 | Everything Diamond |
| P216 | Chris'Fine Foods |
| P217 | Robsaka Mobile |
| P218 | High-Noon Shooting Range |

| | ATLANTICA CASINO |
|---|---|
| T101 | Sipparellos |

| | PLATINUM STRIP |
|---|---|
| S101 | TIR Souvenir Kiosk |
| S102 | Cash Gordon's Casino |
| S103 | Juggz Bar % Grill |
| S104 | Paradise Platinum Screens |
| S105 | Moe's Maginations |
| S106 | Dining at Davey's |
| S107 | From Fortune With Love |
| S108 | TIR Souvenir Kiosk |

| | SILVER STRIP |
|---|---|
| N101 | Swept Away |
| N102 | One Little Duck Bingo |
| N103 | Tinkerbox |
| N104 | Barrel of Goods |
| N105 | Luaii Wauwii |
| N106 | Shamrock Casino |
| N107 | Pub O'Gold |
| N108 | Rockets Red Glare |
| N109 | Peep Hloe |
| N110 | Hot Excitorama |

# 白金心得

本作的奖杯和前作相比要简单一些，但依然十分考验耐心。在线奖杯也有一定难度，建议找朋友对刷。截止到2010年11月12日为止，官方还未修正在线复制杂志的BUG，利用这个BUG会让白金难度下降不少。

**Clean Record** 银杯
**奖杯说明:**完成主线任务 The Facts

**Justice Served** 银杯
**奖杯说明:**打过 OVERTIME

**Wrong kind of "Chopper"** 铜杯
**奖杯说明:**用摩托车杀 1000 只丧尸

**Zombie Slaughter** 铜杯
**奖杯说明:**干掉 500 只丧尸

**Zombie Destruction** 铜杯
**奖杯说明:**干掉 5000 只丧尸

**Z-Genocider 2: Genocide Harder** 银杯
**奖杯说明:**干掉 53596 只丧尸

**Zombie Genocide Master** 金杯
**奖杯说明:**干掉 72000 只丧尸

4个干掉指定数量丧尸的奖杯，必须在同一周目内完成。干掉72000只丧尸很有难度，即使用整整一周目的时间来完成都比较勉强，进入OVERTIME会比较保险。最好的方法当然是在公园一带开摩托车碾压，摩托车加玩具兔的组合是好的，加电锯也不赖。但注意摩托车也有耐久，加机车耐久的杂志必备。如果能找到朋友帮你刷12本杂志，那么这个奖杯的难度会下降不少。

**Vigilante Justice** 铜杯
**奖杯说明:**干掉 5 位精神病患者

**Judge, Jury and Executioner** 铜杯
**奖杯说明:**干掉 10 位精神病患者

以上两个奖杯要在同一周目内完成，基本无难度。

**Smashy** 铜杯
**奖杯说明:**使用 Smash 技能干掉 100 只丧尸

**Zombie Fu** 铜杯
**奖杯说明:**徒手杀 1000 只丧尸

以上两个奖杯可以一起拿。Smash技能是按住R2+□，俗称按牛喝水，此技的妙用在于靠障碍物时使用能秒杀丧尸，干掉100个不费吹灰之力。徒手杀1000人也很简单，可以事先带上加空手格斗技能的杂志。不过这两个奖杯理所当然的要在同一周目内取得。

**He hasn't covered wars...** 铜杯
**奖杯说明:**用所有的火器类武器命中过丧尸

**Head Trauma** 铜杯
**奖杯说明:**用所有的近战类武器命中过丧尸

**Death From Afar** 铜杯
**奖杯说明:**用所有的远程类武器命中过丧尸

**Explosive Temper** 铜杯
**奖杯说明:**用所有的爆炸类武器命中过丧尸

**Slaughter - S = Laughter!** 铜杯
**奖杯说明:**用所有的玩具类武器命中过丧尸

5个以所有武器命中丧尸的奖杯非常之恶心，难度不大，但很考验人的耐心，其中又尤以近战武器最为夸张。准备好一张纸一支笔，或在电脑上建一个文本文档是必须的，完成一项就划掉一项。惟一的好消息是这5个奖杯均可以多周目累计完成。

注意，所有武器均只需命中丧尸即可，不必非得打死丧尸。武器列表详见后面的研究。

**Come On! Follow Me!** 铜杯
**奖杯说明:**队伍里同时有 8 名幸存者

最快1–3就能完成。个人建议是利用支线任务 One Hit Wonder 来完成，仅这个任务就能提供4名幸存者，再找4个可谓相当轻松。

**Saving the Day** 铜杯
**奖杯说明:**救出 10 名幸存者

**Hero of Fortune City** 铜杯
**奖杯说明:**救出 50 名幸存者

10名和50名幸存者的奖杯要求在同一周目内完成，难度不大。因为一周目游戏可以救出60个左右的幸存者。建议是级别满之后再来挑战，这样战斗可以说是毫无难度。

**Needs More Chainsaw** 铜杯
**奖杯说明:**第 1 次合成武器

**Duct Tape FTW** 铜杯
**奖杯说明:**组合出全部的武器

以上两个奖杯参照之前的全组合武器表即可。全组合武器需要在玩家拿齐所有组合卡后才能取得，所以一开始就别想了。有人反应本奖杯不可多周目累计，个人感觉是因为单色卡状态下组合出来的武器不算，当然这一点至今还无定论。无论如何还是建议大家还是留到满级后在一周目内补齐比较好。纸笔或文本必备。

**Apprentice Rising** 铜杯
**奖杯说明:**等级达到 25 级

**Professional Rising** 铜杯
**奖杯说明:**等级达到 50 级

**Fashion Aficionado** 铜杯
**奖杯说明:**换过 10 套不同的衣服

**Chuck Greene: Cross Dresser?** 铜杯
**奖杯说明:**换过全部的衣服

全换装又是一个很考验人耐心的奖杯，不过好消息是这些服装仅限于在商店中换到的，DLC、奖杯相关、在线模式相关的服装全部与此无关，并可多周目累计。后文有全服装列表，可供大家查询，当然，纸笔文本必备。

**Bartender** 铜杯
**奖杯说明:**第 1 次调合果汁

**Look At All That Juice!** 铜杯
**奖杯说明:**调合和喝下全部 9 种果汁

**Finally Full** 铜杯
**奖杯说明:**吃过所有的食物

果汁和食物亦可多周目累计。食物方面，腐烂是必须吃的，但不必全吃，具体不明。玩家反应最多的是吃下Spoiled Hamburger后解开奖杯。奖杯总的来说不难。后文有全食物列表。

**Having A Gas** 铜杯
**奖杯说明:**干掉 1000 只暴走丧尸

暴走丧尸就是Case 6开始出现的那种敌人，此奖杯可在72000人斩的霸业中顺带完成，如果想快速刷到1000人，建议带上杂志去地下区域开小车碾压。

**Father of the Month** 铜杯
**奖杯说明:**送给女儿 1 份礼物

**Father of the Year** 铜杯
**奖杯说明:**送给女儿全部礼物

详见后文。注意不能累计，必须在同一周目内送出。





### Custom Finish


铜杯

**奖杯说明:**第 1 次为你的摩托车喷漆



### Curiously Inventive


铜杯

**奖杯说明:**收集所有隐藏于地图上的组合卡



### Life Saver


铜杯

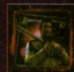
**奖杯说明:**收集所有幸存者身上的组合卡



### Tough Guy


铜杯

**奖杯说明:**收集所有精神病患者身上的组合卡



### Half Deck


铜杯

奖杯说明:收集 25 个组合卡

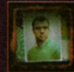


### Full Deck


金杯

**奖杯说明:**收集全部的组合卡

全组合卡的拿法在前面有介绍,这里不再废话。这些奖杯当然可以累计获得。



### Data Miner


金杯

**奖杯说明:**见过全部角色,填满你的笔记本

此奖杯可以累计。



### Stick 'em up


铜杯

**奖杯说明:**用多种道具成功罩住丧尸

知道方法后就很简单,在 Ycatan Casino 就有需要用到的道具,给一个僵尸依次套上两幅画、一个头饰,最后套一个木桶,搞定收工。



### The Skill To Survive


铜杯

**奖杯说明:**驯服老虎

参见支线任务 Snowflake



### Tape it Or DIE!


银杯

**奖杯说明:**组合出隐藏组合 Wingman



### Big Spender


铜杯

**奖杯说明:**累计消费 600 万



### Window Shopper


铜杯

**奖杯说明:**进入过所有的店铺

注意这里的店铺包括露天店铺,以及赌场里的某些店。



### Masquerade


铜杯

**奖杯说明:**一次性给 10 只丧尸带头套

在 Palisades Mail 的 P103 可以无限拿头套,一直套到奖杯入手即可。



### Better With a Friend


铜杯

**奖杯说明:**合作状态下打过全部的主线任务

最后的 OVERTIME 不用打。为保险起见,建议找一个朋友全程配合通关。注意故事进度是以 1P 为准的,当 1P 保存后 2P 会强制退出,因此只建议玩家手动在安全屋里存档。如果中途掉线什么的,重打该 CASE 比较保险。



### Don't you die on me!


铜杯

**奖杯说明:**合作状态下复活一次队友

合作状态下当我方队友倒地时,只要塞上食物就能将其救活。



### Rising Star


铜杯

**奖杯说明:**在线 TIR 模式中,在任意一种比赛中获得第 1 名

有些比赛会出现同分的情况,同分时会比较杀丧尸的数量,多者获胜。但对于 Rising Star 和 TK's Favorite 这两个奖杯来说,只要出现同分,哪怕因丧尸数不足而退居第二,游戏也会算你拿过第一。



### TK's Favorite


铜杯

**奖杯说明:**在线 TIR 模式中,在全部 9 种比赛中获得第 1 名

有一个比较缺德的方法就是当你发现你要的迷你游戏没出现时,就直接拔线。这样能省不少时间,但肯定会招人恨,因为剩下三位的比赛就没法进行了。



### Win Big!


铜杯

**奖杯说明:**在线 TIR 模式中,在一次完整的赛事中获得最后的冠军

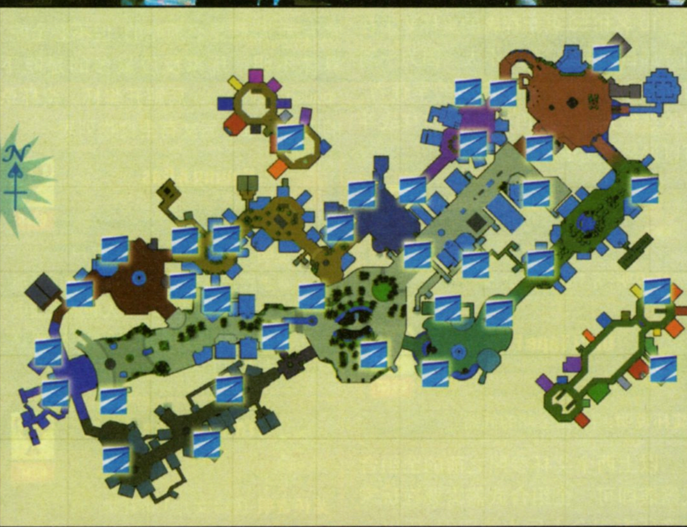
TIR 模式的介绍详见后文。TIR 相关的 3 个奖杯,必须在 RANKED MATCH 中取得。



### DR2 Trophy Master


白金

**奖杯说明:**取得以上所有奖杯。





### Improper Behavior


铜杯

**奖杯说明:**给所有的 Zombrex 海报喷漆

此奖杯必须在同一周目内完成。海报地点参见下图。注意只喷一下是不行的,必须喷到出提示后才算数。

## 全机车改造方案

完成支线任务 Meet the Contestants 之后,玩家就可以获得改装摩托车的工作室了,具体地点在从 Silver Strip 到 Yucatan Casino 的入口附近。在这里可以将特定道具和机车组合,注意如果机车被开动之后就不能组合了,你只能退出该区域重新来过。下面就为大家介绍全机车改造方案!

### 火箭车

原料是组合武器 Rocket Launcher。Silver Strip 的 N108 有无限 ROCKET FIREWORKS 拿,而同一区域的 N110 附近有 LEAD PIPES。因为只有 150 发火箭弹,所以不是太实用。

### 电锯车

原料是 Chain Saw。这个大杀器是仅次于兔战车的,不过开起来快感十足。Chain Saw 在 Silver Strip 的 15 号合成屋有。

### 机枪车

原料是 LMG,弹数 250 发,不算太有用。LMG 可以去 Yucatan Casino 有 Zombrex 的高台上拿。

### 兔战车

原料是兔子玩具 Giant stuffed rabbit,是最优秀的屠尸利器。不过兔子玩具不太好找,离工作室最近的点是 Platinum Strip 的 S105。

### 三轮车

加个轮椅就能变三轮车,这个创意真 NB!轮椅在各大赌场均可找到。三轮车不是用来杀敌的,而是用来载人的。

### 各种彩车

利用喷剂可以为自己的爱车涂装,游戏中共有 5 种喷剂,在很多地方都可以找到。如果要问特定的地点,Red spray paint、Blue spray paint、Green spray paint、USA spray paint 推荐去 American Casino 的 A103 拿;Purple spray paint 推荐去 Food Court 中央区域拿。

# 给女儿的礼物

把特定道具带回安全屋给女儿，可以获得PP值作为奖励，也有对应的奖杯。所有礼物中最雷的当属那只老虎，此外限时出现的Funny painting也要特别注意。如果你不记得你送了哪些礼物，只要去安全屋女儿的房间看看摆设就知道了。

| 名称 | 地点 |
|---|---|
| Bag of Marbles | Royal Flush Plaza，R107 |
| Beach Ball | Royal Flush Plaza，R107 |
| Stick Pony | Royal Flush Plaza，R107 |
| Giant Stuffed bull | Royal Flush Plaza，R209 |
| Giant Stuffed Elephant | Royal Flush Plaza，R209 |
| Robot Bear | Royal Flush Plaza，R118 |
| Giant Stuffed Donkey | Royal Flush Plaza，R210 |
| Giant Stuffed Rabbit | Platinum Strip，S105 |
| Watergun | Platinum Strip，S105 |
| Snowflake | Yucatan Casino，支线任务 Snowflake 限定 |
| Funny Paiting | Palisades Mall，支线任务 Art Appreciation 限定 |

# 全火器类武器一览

奖杯"He hasn't covered wars..."要求玩家用所有的火器类武器命中过丧尸，可多周目累计，以下便是全火器的位置。注意不少火器均有多个地方可以获得，文中仅会列出最容易找到的地点。表格以武器名称为序。

| 名称 | 地点 |
|---|---|
| Assault Rifle | S105 花 2 万元购买，或是 Case 6–2 与 Sgt.Boykin 战斗时能找到 1 把 |
| Blast Frequency Gun | Case 7–2 任务发生点，在地上能找到 |
| Handgun | P218，各大赌场的安保室，或打死警察丧尸 |
| LMG | Yucatan Casino 高台上放 Zombrex 的地方，或在 N103 花 2 万元购买 |
| Merc Assault Rifle | Case 2–2 中，TK 部下大量配备 |
| Shotgun | P218，或打死警察丧尸 |
| Six Shooter | 打倒支线任务 WWJWD 中的 Seymour 后，在轮锯台上取得 |
| Sniper Rifle | P218，或打倒狙击四兄弟后捡起 |

# 全爆炸类武器一览

奖杯"Explosive Temper"要求玩家用所有的爆炸类武器命中过丧尸，可多周目累计，以下便是全爆炸类武器的位置。注意不少爆炸类武器均有多个地方可以获得，文中仅会列出最容易找到的地点。表格以武器名称为序。

玩家注意身上要备一把枪，因为Acetylene Tank、Gasoline Canister、Propane Tank需要用枪击爆。爆炸类武器命中丧尸后必定会将其炸死，可观察杀人数来确认是否命中。

| 名称 | 地点 |
|---|---|
| Acetylene Tank | South Plaza 有工人僵尸正在推 |
| Dynamite | 合成室 5 号、9 号、11 号、17 号、23 号、31 号、33 号 |
| Gasoline Canister | 34 号合成室 |
| Grenade | P218 |
| Propane Tank | 合成室 6 号、15 号、24 号、32 号 |
| Rocketfirework | N108 |

# 全远程类武器一览

奖杯"Death From Afar"要求玩家用所有的远程类武器命中过丧尸，可多周目累计，以下便是全远程类武器的位置。注意不少远程类武器均有多个地方可以获得，文中仅会列出最容易找到的地点。表格以武器名称为序。

| 名称 | 地点 |
|---|---|
| Basket Ball | R112 |
| Bow and Arrow | R113 |
| Box of Nails | 大家最熟悉的工作室 |
| Football | R112 |
| Gems | R108 |
| Golf Club | R112 |
| Lawn Daft | 5 号合成室 |
| Metal Baseball Bat | R103 柜台内 |
| Music Discs | R213 |
| Plates | R203 |
| Saw Blade | 合成室 19 号、27 号、30 号 |
| Soccer ball | P110 |
| Tennis racquet | Yucatan Casino 的某房间内 |
| Vinyl records | R102 |

# 全玩具类武器一览

奖杯"Slaughter – S = Laughter!"要求玩家用所有的玩具类武器命中过丧尸，可多周目累计，以下便是全玩具类武器的位置。注意不少远程类武器均有多个地方可以获得，文中仅会列出最容易找到的地点。表格以武器名称为序。

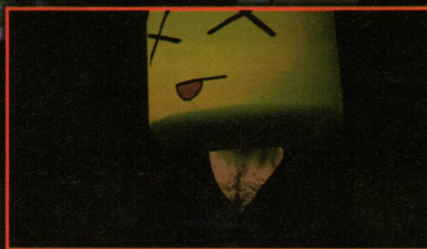
| 名称 | 地点 |
|---|---|
| Bag of Marbles | R107 |
| Beach Ball | R111 |
| Bucket | 安全屋区域 |
| Cardboard Cutout | S104，看板 |
| Casino Chips | 赌场里的筹码 |
| Fancy Painting | R101，墙上 |
| Funny Painting | 支线任务 Art Apperciation 中花 3000 元买的画，全游戏仅此时可以获得。此物同时也是给 Katey 的礼物，若想同时解礼物和全远程武器的奖杯，可以把画扔在丧尸身上，这样就不会坏了 |
| Giant Die | R118 |
| Giant Stuffed Bull | R209 |
| Giant Stuffed Donkey | R210 |
| Giant Stuffed Elephant | R111 |
| Giant Stuffed Rabbit | F104 |
| Goblin Mask | R209 |
| Hunk of Meat | R201，或路上打丧尸随机出现 |
| Liberty Torch | Slot Ranch Casino 的舞台上 |
| Lizard Mask | R107 |
| Massager | N110 |

| 名称 | 地点 |
|---|---|
| Novelty Beer Mug | S103 |
| Novelty Cell Phone | R211 |
| Novelty Liquor bottle | P211 |
| Novelty Perfume Bottle | R109、R204 |
| Novelty Poker Chip | S107 |
| Painting | R104 |
| Playing Cards | 赌场里的扑克牌 |
| Pylon | 安全室区域附近 |
| Robot Bear | R118 |
| Servbot Mask | Y101 |
| Small Painting | F101 |
| Stick Pony | R107 |
| Tiki Mask | N105，柱子上 |
| Tire | 支线任务 Meet the Contestants 完成后，出现在机车工作室车辆的后方 |
| Toy Helicopter | R107 |
| Toy Spitball gun | R107 |
| Treasure Chest | Atlantica Casino，藏宝箱 |
| Wacky Hammer | S105、Y101 |
| Watergun | P103 |
| Whipped Cream | Atlantica Casino，贝壳舞台前方 |
| Zombie Mask | R107 |

# 全近战类武器一览

奖杯"Head Trauma"要求玩家用所有的近战类武器命中过丧尸，可多周目累计，以下便是全近战类武器的位置。注意不少近战类武器均有多个地方可以获得，文中仅会列出最容易找到的地点。近战类武器的数量是最多的，因此这个奖杯也是最难的。所谓击中，□、按住□、L2 后 R2 三种攻击方式均算在内，为保险起见，建议各位每种武器多敲几下，免得一失手成千古恨。祝各位早日解开这个奖杯！

首先来看看有特殊取得条件的近战类武器。



| 名称 | 地点 |
|---|---|
| Money Case | 支线任务 Workers Compensation 中生存者的附近 |
| Giant Pink Chainsaw | 支线任务 Here Comes the Groom 中干掉 Randy 后拿到 |
| Katana Sword | Case 4–1 主线任务中击败双子女后拿到 |
| Military Case | Case 5–2 主线任务中，坐电梯打直升机之前 |
| Comedy Trophy | 支线任务 Two's company 中，你要颁发的奖杯 |
| Magician Sword | 支线任务 World's Most Dangerous Trick 中，击败 Roger 和 Reed 后入手 |

OK，接下来是常规近战类武器的获得方法一览。因为这个部分实在太多了，因此就不以武器名称为序，改以地点为序，以方便大家逐个使用。注意使用时请按顺序使用，因为很多武器在前面用过了，所以表格越往后越少，一开始的安全屋和 Royal Flush Plaza 是最多的。

| 安全屋区域 | | | |
|---|---|---|---|
| 名称 | 地点 | 名称 | 地点 |
| Scissors | Stacey 旁边 | Coffee Pot | 茶水间 |
| Fire Axe | 女儿的房间外 | Ketchup | 茶水间 |
| Fire Extinguisher | 女儿的房间外 | Mustard | 茶水间 |
| Leaf Rake | 女儿的房间外 | Large Wrench | 安全屋外的机房角落 |
| 2x4 | 安全屋大门前 | Powerdrill | 安全屋外的机房角落 |
| Pallet | 安全屋大门前 | Push Broom | 安全屋外的机房角落 |
| Garbage Bag | 安全屋大门前 | Broom Handle | 把 Push Broom 用坏 |
| Cardboard box | 安全屋大门前 | Folding Chair | 安全屋外机房黄色阶梯前 |
| Shower Head | 厕所内 | Baseball Bat | 安全屋外的合成室 |
| Steel Shelving | Sullivan 座位附近 | Sledge Hammer | 安全屋外最后的大门旁 |

Royal Flush Plaza 区域

| 名称 | 地点 |
|---|---|
| Large Planter | R101 外 |
| Cash Register | R101 |
| Handbag | R101 |
| Hanger | R101 |
| Shopping Boxes | R101 |
| Sandwich Board | R101 外 |
| Square Sign | R101 外 |
| Garbage Can | R102 外 |
| Brick | R102 |
| Foam Hand | R102 |
| Speaker | R102 |
| Indoor Garbage Can | 厕所内 |
| Metal Garbage Can | 厕所内 |
| Medicine ball | R103 |
| Boxing Gloves | R103 |
| Dumbell | R103 |
| MMA Gloves | R103 |
| Flower Pot | R104 |
| Crowbar | R104 |
| Stool | R104 |
| Large Fern Tree | R104 |
| Acoustic Guitar | R105 |
| Amplifier | R105 |
| Bass guitar | R105 |
| Drum | R105 |
| Electric Guitar | R105 |
| Wheelchair | R105 |
| Battery | 2 号合成室 |
| Nightstick | R106 |
| Shampoo | R106 |
| Water Cooler | R106 |
| Water Bottle | 把 Water Cooler 丢出去 |
| Large Vase | R108 |
| Padded Blue Chair | R108 |
| Fancy Bench | R109 外，楼梯下 |
| Flashlight | Zombrex 1 事件中的抢劫者身上 |
| Tomahawk | Zombrex 1 事件中的抢劫者身上 |
| Computer Case | R109 |
| Keyboard | R109 |
| LCD monitor | R109 |
| Rotating Display | R109 |
| Small Potted plant | R109 |
| Small Suitcase | R109 |
| Utility Cart | R109 |
| Centurion Bust | R110 |
| Suitcase | R119 |
| Mannequin Female/ Head/Arm/Leg/Torso | R112，将女模特破坏 |
| Mannequin Male/ Head/Arm/Leg/Torso | R112，将男模特破坏 |
| Spear | R113 |
| Serving trey | R116 |
| Gift Shop Lamp | R118 |
| Highback Oak Chiar | R111 |
| News Paper Box | R114 |
| Round Potted Plant | R114 |
| Ad board | R120 外围缺口处 |
| Large Potted Plant | R120 外围 |
| Barstool | R120 |
| News Paper | R120 |
| Patio Table | R120 |
| Bowling Ball | R112 2F |
| Skateboard | R112 2F |
| Machete | R201 |
| Lamp | R202 |
| Chef Knife | R203 |
| Cooking Oil | R203 |
| Cooking Pot | R203 |
| Shopping Valuables | R207 |
| Cactus Plant | R208 |
| Gumball Machine | R209 |
| Small Fern Tree | R211 |

Slot Ranch Casino 区域

| 名称 | 地点 |
|---|---|
| Fancy Tall Chair | 赌场内 |
| Fancy Small Chair | 赌场内 |
| Leaf Blower | 舞台后台 |
| Mic Stand | 舞台后台 |
| Spot Light | 舞台后台 |
| Training Sword | 舞台后台 |
| Motor Oil | 4 号合成室 |
| Stand | 赌场金库外 |
| Velvet Bar | 赌场金库外 |
| Keg | 酒吧内 |
| Croupier Stick | 赌桌上 |

Food Court 区域

| 名称 | 地点 |
|---|---|
| Bull Skull | F101 外 |
| Large Barrel | F101 外 |
| Mining Pick | F101 外 |
| Meat Cleaver | F101 |
| Pan | F101 |
| Pitchfork | F101 |
| Tikie Torch | F101 |
| Small Vase | F102 |
| Parasol | F102 外的桌上 |
| Patio Chair | F102 外 |
| Lance | F105 |
| Plastic Garbage Can | F105 |
| Donkey Lamp | F106 |
| Stone Statue | 通往 Yucatan Casino 的门附近 |

Yucatan Casino 区域

| 名称 | 地点 |
|---|---|
| Cushioned Tall Chair | 赌场内 |
| Drink Cart | 赌场内 |
| Yellow Tall Chair | 赌场内 |
| Dolly | Y101 |
| Whipped Cream | Y102 北 |
| Roulette Wheel | 赌桌上 |
| Table Lamp | 南边灰色区域的柜台 |
| Vacuum Cleaner | 南边灰色区域 |

Palisades Mall 区域

| 名称 | 地点 |
|---|---|
| Bowie Knife | P107 |
| Broad Sword | P107 |
| Massager | P109 |
| Peace Art | P210 |
| Paddle | P207 |
| Swordfish | P207 |
| Battle Axe | P204 |
| Lawnmower | 9 号工作室 |
| Moosehead | P218 |
| Mayonaise | P216 |
| Hockey Stick | P110 2F |

Atlantica Casino 区域

| 名称 | 地点 |
|---|---|
| Construction Hat | 10 号工作室 |
| Step Ladder | 西南角的桌子附近 |

其他区域

| 名称 | 地点 |
|---|---|
| Protestor Sign | Fortune City Hotel 中央地上 |
| Long Stick | Fortune City Hotel 电梯附近 |
| Plastic Bin | South Plaza 的厕所 |
| Cement Saw | South Plaza 的某工作室附近 |
| Paint Can | South Plaza 的某工作室附近 |
| Drill Motor | South Plaza 的某工作室 |
| ChainSaw | South Plaza 的某工作室附近 |
| Lead Pipe | South Plaza 的某工作室 |
| Metal Barricade | Platinum Strip 到 Arena 的入口附近 |
| Ply Wood?? | S104 屋顶 |
| Bench | Fourtune Park |
| Mailbox | Silver Strip 到 Slot Ranch Casino 的入口附近 |
| Bingo Ball Cage | N102 |

# 奖杯相关的服装一览

这个部分是为奖杯"Chuck Greene: Cross Dresser?"服务的，已经将各种服装按地点分好，大家依表行事即可。与奖杯无关的服装亦在后文有介绍取得条件。最需要注意的是，有一套服装要引发了支线任务 Tape It or Die 1 后才能获得。

| 地点 | 件数 | 换装名称 |
|---|---|---|
| R101 | 2 | Knotted Top Cutoffs、Ladies Hat |
| R102 | 3 | Hip Hop Outfit、Skater Outfit、Yellow Sneakers |
| R104 | 2 | Black Canvas Sneakers、Yellow Sneakers |
| R106 | 2 | Blue Hair、FUll Beard Moustache |
| R107 | 1 | Funny Lizard Mask |
| R109 | 1 | Hygiene Mask |
| R110 | 4 | Black Dress Shoes、Business Casual、Collegiate Ensemble、Tuxedo |
| R111 | 2 | Kids Super Hero Boots、One Piece Pajama |
| R112 | 7 | Baseball Cap Sport、Baseball Uniform、Basketball High Tops、Football Helmet、Football Uniform、Sport Track Suit、Yellow Sneakers |
| R115 | 2 | Tourist Boat Hat、Wild Frontier Hat |
| R116 | 3 | Aviator Glasses、Sport Glasses、Yellow Tinted Glasses |
| R117 | 3 | Black Dress Shoes、Fedora、Polo Shirt Blue Jeans |
| R118 | 1 | Novelty Glasses |
| R201 | 3 | Black Dress Shoes、Collegiate Ensemble、Plaid Suit |
| R204 | 2 | Grey Hair、Pink Hair |
| R207 | 2 | Knotted Top Cutoffs、Tube Top Mini Skirt |
| R208 | 6 | Black Cowboy Boots、Black Cowboy Hat、Black Cowboy Outfit、White Cowboy Hat、White Cowboy Boots、White Cowboy Outfit |
| R209 | 2 | Kids Super Hero Eye Mask、Funny Goblin Mask |
| R210 | 2 | Knit Cap、One Piece Pajama |
| Slot Ranch Casino·舞台后台 | 1 | Show Girl Head Piece |
| Yucatan Casino·金库 | 1 | Dealer Visor |
| Yucatan Casino·南边房间 | 1 | Dealer Outfit |
| P101 | 2 | Black Rimmed Glasses、Rocker Glasses |
| P102 | 2 | Blue Hair、Pink Hair |
| P103 | 2 | Funny Servbot Mask、Kids Super Hero Costume |
| P105 | 4 | Banana Hammock、Sport Glasses、Surf Wetsuit、Tourist Boat Hat |
| P106 | 2 | Highbrow Ensemble、Tuxedo |
| P107 | 2 | Mohawk Hair、Shaved Head |
| P108 | 2 | Black Dress Shoes、Yellow Sneakers |
| P109 | 1 | Grey Hair |
| P110 | 9 | Baseball Cap Sport、Baseball Uniform、Basketball High Tops、Basketball Uniform、Cleats、Sport Track Suit、Tennis Head Band、Tennis Outfit、White Tennis Shoes |
| P110·密室 | 1 | Mid length Tshirt Jeans |
| P112 | 3 | Business Casual、Polo Shirt Blue Jeans、Sandals |
| P113 | 2 | Knotted Top Cutoffs、Summer Dress |
| P201 | 3 | Bunny Slippers、Go-go Boots、White Low heels |
| P202 | 4 | Fedora、Ladies Hat、Knit Cap、Russian Hat |
| P203 | 3 | Summer Dress、Tube Top Mini Skirt、White Low heels |
| P205 | 6 | Boardwalk Apparel、Loud Summer Special、Tourist Boat Hat、Wild Frontier Hat、Yellow Sneakers、Yellow Track Suit |
| P207 | 1 | Hula Dress |
| P209 | 3 | Funny Zombie Mask、Kids Super Hero Boots、Toddler Outfit |
| P218 | 4 | Army Jacket Pants、Black Military Boots、Swat Helmet、SWAT Outfit |
| N110 | 4 | Blue Oyster Biker Outfit、Filp Flops、Go-go Boots、Mesh Party Wear |
| 中央公园记忆点左下方的草丛 | 1 | Flower Head Piece |
| S101 | 2 | Baseball Cap TIR、TIR Outfit |
| S107 | 3 | Filp Flops、Fortune City Grey Shirt、Hawaiian Holiday Gear |
| S108 | 1 | TIR Outfit |
| South Plaza·上排左起第 2 间工作室 | 1 | Underwear |
| South Plaza·下排右起第 3 间工作室 | 1 | Blue Grey Work Overalls |
| E101 | 1 | TIR Outfit |
| E102 | 1 | Baseball Cap TIR |
| A102 | 1 | Casual Beachwear |
| A103 | 4 | American Showman Helmet、American Showman Jumpsuit、Fortune City Red Shirt、White Leisure Suit |
| Americana Casino·监控室 | 1 | Dealer Visor |

# 全食物一览表

这个部分是为奖杯“Finally Full”服务的，可多周目累计，以下便是全食物的位置。注意不少食物均有多个地方可以获得，文中仅会列出最容易找到的地点。因为Food Court是食物最集中的地方，因此全食物探求之旅应该从这里展开。

| 食物 | 位置 |
|---|---|
| Bacon | F101 |
| Apple | P216 |
| Baked Potato | A101 |
| BBQ Chicken | F101 |
| BBQ Ribs | F101 |
| Beans | F106 |
| Beer | 任何酒吧 |
| Brownie | F103 |
| Burrito | F106 |
| Cake | F103 |
| Chili | F106 |
| Coffee | 到处都是 |
| Coffee Creamer | R120 |
| Cookies | F103 |
| Donut | F103 |
| Drink Cocktail | Y102 |
| Fish | N105 |
| Fries | F105 |
| Hamburger | F105 |
| Hotdog | Arena、Platinum Strip 区域大量存在 |
| Ice Cream | F103 |
| Jellybeans | F104 |
| Large Soda | Y101 |
| Lobster | F102 厨房 |
| Melon | P216 |
| Milk | P216 |
| Onion Rings | F105 |
| Orange Juice | P216 |
| Pasta | F102 |
| Pie | F103 |
| Pineapple | P216 |
| Pizza | Food Court |
| Snack | 到处都是 |
| Steak | P216 |
| Sushi | N105 |
| Taco | F106 |
| Vodka | 任何酒吧 |
| Whiskey | 任何酒吧 |
| Wine | 任何酒吧 |

除了上述东西之外，更有9种腐烂食物。腐烂食物的取得方法是把垃圾桶砸烂后从中寻找，其中有几种（比如最重要的Spoiled Hamburger）需要在Food Court区域的垃圾桶随机找到。9种腐烂食物分别是：Spoiled BBQ Chicken、Spoiled Ribs、Spoiled Bacon、Spoiled Fish、Spoiled Hamburger、Spoiled Hotdog、Spoiled Lobster、Spoiled Steaks、Spoiled Sushi。

# TIR模式心得

本作的联机模式TIR关系到3个奖杯以及3套衣服，也可以用来赚钱，不过大部分人打这个模式应该还是为了奖杯，因此我们就直接从RANKED MATCH开始讲起了。

## 综述

一场完整的TIR模式赛事，是由4场比赛组成的。而这4场比赛又是从9种迷你游戏中挑出来的。每场比赛挑选的范围是固定的，例如第一场比赛肯定是从Zomboni和Ramsterball中二选一，最后一场一定是Slicecycles。



4场比赛结束之后，根据玩家拿到的总分数，会排出名次。奖杯“Rising Star”是指在任意一场比赛中拿到头名，而“Win Big!”就是指4场比赛之后拿到总第一名。由于最后一场Slicecycles的分数极高，前面三场就算拿不到第一，在最后一场逆转的可能性也是有的。

下面就让我们来看看这9种迷你游戏的具体情况吧！

## ZOMBONI

### 规则

1. 操作清洁车碾压丧尸，压中丧尸时可以吸血，注意只有R2踩油门压死的丧尸才能吸血，按L2倒车压死的丧尸是不能提供血液的。
2. 场边竖立着人头像，当其张嘴时就可以按键把吸来的血喷进去，这样就能得分。注意如果喷歪的话是拿不到分数的。

规则虽然简单，但首先你得适应操作。对手可以通过主动碰撞来让你的位置偏移，特别是在喷血的时候撞你更恶心。依个人之见，这个任务的关键不在于吸血，而在于观察哪里的人头像张嘴了，一张嘴就要立刻喷血，不要非得等吸满血再喷。

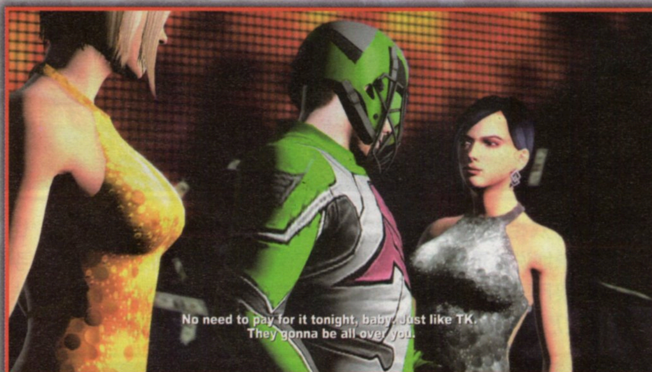
此迷你游戏获胜的另一个关键在于不要招人恨，偷偷躲着喷血是最爽的，如果和别人卯上就比较麻烦。好在此迷你游戏对技术要求低，加上又是第一场，所以要想补完的话难度不高。

## RAMSTERBALL

### 规则

1. 开始时系统会随机从4名玩家中抽取一名成为得分手。
2. 得分的方式是当自己成为得分手时碰撞场内的柱子，碰撞次数越多，分数越高。
3. 非得分手可以通过碰撞得分手来成为得分手，成为得分手后要注意多撞柱子，少撞其他人。

这个游戏比较欢乐，基本上是大家满场追着跑。很多人都是一成为得分手就立刻去撞柱子，这样其实没什么效率，只有连续撞击才能拿到高分。撞到柱子之后玩家会被弹开，如果计算合适的话就可以被弹到另一根柱子附近的，这样连续得分就比较简单了。不过如果网速杯具，这个奖杯可就不好搞了。好在这个迷你游戏也是第一场，总有机会拿到第一的。




## BOUNTY HUNTER

### 规则

1. 狙击不断出现的丧尸得分，头上有气球的丧尸分数很高。
2. 射中特殊标记会出现钢板能拿到高分，并升起钢板妨碍其他玩家的视线。

很有意思的一个游戏。不过大家的机会都差不多,眼疾手快也未必能占什么优势。取胜的关键当然是插不同的道具,最好是没有人和你死磕,这样你只要阴险地专心插就可以了。

## POUNDS OF FLESH

**规则**

1. 按住X键为奔跑,松开的时候可以用鹿角挑起丧尸。
2. 只有被挑上天平的丧尸才算得分,分数由丧尸的重量而定。

这个游戏是所有迷你游戏中惟一一个不能互相干扰的项目。这个游戏考的是你对按键力度的熟悉程度,按住□或连按□均可将丧尸挑空,但只有跑动中顶丧尸才比较容易把人顶上天平,人数不够的时候可以返回起点按开关重刷一批。这个游戏建议是全程奔跑,另外因为分数由重量而定,所以看到胖子丧尸就一定不要放过。这个游戏因为出现几率太低,算是很困难的一个。

这个迷你游戏需要一定的FPS底子才行。自己先挑一边狂射会比较好,一般来说都选自己对面的,这样别人很少来抢,你也比较容易瞄准,一个不漏也很正常,更不用说气球丧尸了。当对手给你升起钢板时,其实调整一下位置就能从缝隙中射击,问题不大。遇到高手时还得抢特殊标记,一看到屏幕上出现提示就要开始准备了。

## BALL BUSTER

**规则**

1. 击中丧尸能得分,连续击中丧尸有加成。
2. 射中气球丧尸有奖励,包括得高分、让对手进入QTE时间、自动连续射击。

个人认为这是最难的游戏。这个迷你游戏比BOUNTY HUNTER更考验你的枪法。这一战视野开阔,任何人都可以很直观地看到场上的一切,因此你的手够不够快就很关键了。真正有经验的人肯定不会和其他人抢,只是专注于乏人问津的偏僻区域,宁可慢也要准,这样才能拿到连锁分数。另外汽球丧尸一定要抢,运气好的话连续射中三四个奖分的,这一盘就十拿九稳了!

准星的惯性也是需要适应的,可进OPTION更改。

## MASTER SHAFTER

**规则**

1. 守住一个区域后经过一定时间即可得分。
2. 如果有多个人守住同一区域,通过QTE大赛来决胜,先按完指令者为胜。

这个游戏说难不难,说简单不简单,关键就要看阁下的QTE功力如何。如果功力不行,或是对手柄键位不熟,那要想取胜就很难很难了。在QTE大赛中胜出的话,分数有加成,如果能同时战翻其他竞争者,就能拿到好几倍分数。

## HEADACHE

**规则**

1. 从场中央领取头套,分3头套1炸弹和4头套这两种情况。
2. 套中丧尸后去场边按B键引爆,一次性引爆丧尸的数量越多,得分就越高。
3. 如果炸弹炸中其他玩家套牢的丧尸,可破坏他们的得分。

这个游戏相对来说要简单一点儿。简单地说就是赌,如果套上一二十个丧尸再引爆,胜利肯定是你的,不过万一被对手扔个炸弹过来抢先引爆了,那你可就惨了。比较保险的做法是两组7个一爆。手上拿炸弹的时候就往对手套中的人多的地方扔,说不定就有意外惊喜。

## SLICECYCLES

**规则**

1. 撞死丧尸就有对应的分数。
2. 1分30秒时开始出现气球丧尸,气球丧尸的分数很高。

这是最后的比赛,也是单机部分一开始的比赛。比赛开始前会根据当前名次决定出发顺序,最后一名会被罚秒。但是这点时间无关痛痒,真正的考验是1分30秒后出现的气球丧尸群。取胜的关键就是操作,同时还要审时度势,随时计算怎样的路线才能确保撞死最多的气球丧尸。祝各位好运!

## STAND UP ZOMEDY

**规则**

1. 在场边可领取3种不同的道具,套中丧尸就能拿分。
2. 在一个丧尸身上套齐3种不同的道具,可以获得巨额分数。
3. 可以插对手插到一半的丧尸,以阻止对方拿高分。

Champion Jacket has been unlocked!

OK

# NARUTO 火影忍者 疾風傳 ナルティメットストーム2



| 火影忍者 疾风传 终极忍者风暴2 | NBGI | 动作 |
|---|---|---|
| PS3 | NARUTO —ナルト— 疾风传 ナルティメットストーム | 日版 |
| | 2010年10月21日发售　1～2人 | 6980日元 |
| | 无对应周边 | 对应玩家年龄：全年龄 |

文 胜负师 协力 九兵卫 美编 NINA

**通关时间：剧情模式完美约 25 小时，取得白金约 40 小时**

对于《火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 2》，我一直持“扛旗”态度，毕竟前作虽是 PS3 相对早期的作品，但其高素质赢得了玩家与媒体的好评。几年来制作方 CC2 在设计理念和技术领域已有了明显的进步，NBGI 的发行力度也有所加强，其续作完全有理由成为目前最好的火影游戏乃至最好的动漫改编游戏。而成品也不负众望，剧情表现形式的进化、大魄力的 BOSS 战、丰富的游戏内容以及终于实现的网络对战，这一切均为广大 FANS 带来了一款真正意义上的次世代火影游戏。就请各位随着本篇攻略，一起领略忍术对战的精彩吧！

# 火影风暴系统篇

## 战斗要素

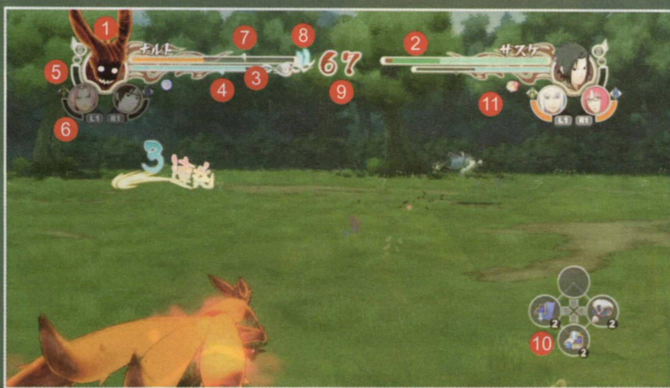
本作的的战斗系统在前作的基础上进行了不小的修改，虽然依然有着乱斗型游戏易于上手的特点，但在对抗性上已经有了明显的提高。游戏的系统点比较多，战斗要素丰富，以下就为各位一一解说。

### 基本操作

| 键位 | 功能 |
|---|---|
| 左摇杆 | 角色移动 |
| 十字键 | 使用忍具 |
| ○键 | 攻击 |
| ×键 | 跳跃 |
| □键 | 手里剑 |

| 键位 | 功能 |
|---|---|
| △键 | 查克拉动作 |
| L1 键 | 援护攻击 |
| R1 键 | 援护攻击 |
| L2 键 | 防御、替身术 |
| R2 键 | 防御、替身术 |
| START | 暂停菜单 |

### 战斗图例



①角色：头像较大的为操作角色，下方较小的头像为援护角色。

②体力槽：体力槽为两条，体力减至 0 时战斗即失败。

③查克拉槽：查克拉是火影世界的重要元素，相当于精神力或 MP。

④奥义刻印：查克拉残量必须在刻印以上才能发动奥义。

⑤团队槽：使用援护时增加，上升一级发动自动援护效果，升满时可使用连携奥义。

⑥援护槽：援护槽满时才能发动援护攻击。

⑦觉醒刻印：在体力值低于刻印位置时才能发动觉醒状态。

⑧觉醒槽：以鬼火表示，全部熄灭时觉醒时间就会结束。

⑨限制时间：战斗所剩时间，时间为 0 时以体力槽残量定胜负。

⑩忍具栏：十字键控制使用忍术，有攻击、附加状态、回复查克拉等效果。

⑪状态图标：分为有利状态和不利状态。

### 连续技

一般的连续技操作为连按○键，其攻击范围、持续时间、连击数、攻击力各角色均有不同。角色着地状态发动的连续技称之为“地上连技”，在地上连技中输入上方向，便具有浮空效果；输入下方向则是将对手扣向地面，且掉落查克拉；输入左或右方向的连技具有吹飞效果，可将敌人打飞。跳跃状态使出的连续技为“空中连技”，在忍者冲刺后可以使用。迪达拉、天天、志乃、手鞠拥有远距离连续击，操作为□键连按，可以连续发射飞行道具，有方向输入的变化。相对的，他们的○键连技就比较弱，也没有方向变化。

### 中距离攻击

比较容易被忽略的一种攻击方式，操作方法为左摇杆拨一下后按○键，部分角色有中距离连技，在左摇杆拨一下后连按○键完成。中距离攻击的发生动作一般都比较快，判定大，持续时间短，不易被替身，还是有一定使用价值的，对于玩家来说至少多了一种攻击选择。

### 投技

操作为防御状态中按○键。投技是打破对手顽固防御的手段，伤害稳定，投技的判定只有一下，使用替身术的难度大。投技命中时，对手刚刚放出的援护攻击会被取消，带吹飞属性的连技还可以和自动援护效果配合，对战中的实用度很高。

### 防御动作

按住 L2 或 R2 键即为防御，可以防住除投技和防御不能技以外的各种攻击，但连续防御次数过多会被破防，破防后在一定时间内处于无防备的昏迷状态，十分危险。因此应尽量使用替身术做为防御的主轴，使用方法为对手攻击命中瞬间按防御键，成功时会消耗少量查克拉，在受创过程中也能使出替身术，令对手的连续技不能全数命中。另外，在弹地、浮空状态时，当角色达到最高点处按防御键可使出受身，能够避免被对手追打。

### 移动动作

除了普通的移动，游戏中还有两种移动方式。第一种是忍者移动，操作方法为跳跃中按住 × 键，这样就可以连续翻跳移动，左右的忍者移动可以回避大多数的飞行道具，还可以迷惑对手，忍者移动中投掷手里剑是重要的牵制手段。第二种是忍者冲刺，操作方法是连点两下 × 键，角色会从空中向前对手方向突进一段，可撞掉普通手里剑攻击，撞到对手时还能令其出现硬直，在将对手打浮空后使用忍者冲刺撞过去可接空中连技。

### 查克拉动作

原地按住△键可蓄气回复查克拉，附近若有对手掉落的查克拉，也会进行吸收。轻按一下△键为查克拉填装，角色身上出现蓝色斗气，之后按□键为查克拉手里剑，可加强手里剑的连发数或威力；按 × 键为查克拉冲刺，移动速度快、距离远、可撞掉普通手里剑，撞到对手时可令其产生硬直，如对方防御则双方弹开；后方向与 × 键同时输入是查克拉疾退，会一下子与对手拉开距离；按○键为忍术。连按两次△键，角色身上会出现浓度更高的蓝色斗气，此时按○键为奥义。团队槽蓄满时连按三次△键，角色身上会冒红色斗气，此时按○键为威力巨大的连携奥义。



## 忍术

操作方法为按一次△键后再按○键，一次消耗约30%的查克拉。另一种操作方法是△＋○键同时按，因为看不到身上冒斗气，所以动作更隐蔽，发动速度更快。部分角色可以在空中使用忍术，而部分角色按住○键蓄力可发动强化忍术，忍术的威力和性能会有所提升。在连续技打到一半时可以穿插忍术，可减短连技、改变节奏，增加替身难度，命中时伤害也较为稳定。

## 奥义



出于对战流畅性的考虑，本作将奥义的表演时间减短了，也没有了奥义过程中的QTE对决。除了点两下△键后再按○键，奥义同样有按一次△键再△＋○键同时按的快速输入法，连携奥义的输入法可用同样原理稍加简化。奥义使用时会消耗30%左右的查克拉，命中后会再消耗一部分，查克拉残量必须在刻印位置以上方能使用奥义。奥义伤害量一般在总体力的30%左右，如果是连携奥义，攻击力可达50%左右，也就是一击一条血，是游戏中重要的伤害输出手段。

## 觉醒

觉醒的使用方法是体力值在觉醒刻印以下时（至少小于50%，各角色不同），查克拉全满状态长按△键。因为中途可能会被地手阻止，所以要把握好觉醒的时机。觉醒后的攻击力和破防能力大增，忍术强化且消耗查克拉减少，可连续使用。部分角色觉醒后会变身，形象和攻击方式都会发生很大的变化，爆发力激增，鸣人的九尾变身和鼬的须佐能乎都是其中的典型。觉醒后对手的奥义和投技无效，被命中时为双方弹开。觉醒的不利面是无法使用奥义、援护和忍具，如果只是普通型的强化效果，那么觉醒还是要慎用，因为觉醒后反而少了连携奥义这种可大逆转的手段。

## 护援

非常重要的战斗系统，根据所选援护角色的特点可用于攻击、牵制、防御、突围。援护角色可以选一名或两名，每次使用援护之后需要等待援护槽慢慢涨满才能再次使用。使用和命中对手时团队槽就会上升，升满一条时可启动自动援护效果，两条全满可发动连携奥义，经过一定时间或连携奥义命中后，团队槽就会清空。自动援护效果分三种，与所选的援护类型有关："攻击型"的效果为在使用地上连技时援护角色参与攻击，而在任意吹飞攻击之后都会追打，令对手处于浮空状态；"防御型"的效果是在我方进行查克拉回复，或是对手使用忍者冲刺和查克拉冲刺时自动进行防御，但很容易被破防；"支援型"的效果是在使用查克拉手里剑时参与攻击，另外就是在被奥义命中时帮忙抵挡，之后该援护角色在较长一段时间内无法召唤，连携奥义也无法使用。



## 忍具

忍具又称"战斗道具"，在战斗中用十字键来使用。在自由对战和网战中，角色的忍具是固定的，在剧情模式中，忍具可以自由组合搭配，而且拥有一些对战中没有的强力忍具。剧情战斗中忍具只有使用次数的限制，消耗后不需要重新购买，使用次数又会恢复。忍具大致可分为4类，能力强化型为直接作用于本体，令操作角色的攻击力、防御力、移动力、破防能力上升或自动使用替身术，维持一定时间后解除；能力弱化型为投掷型的道具，命中对手后发挥作用，可令其攻、防、移动力下降，一定时间后解除；直接伤害型是在命中对手后减少对手体力的道具；状态异常型也是投掷的，命中对手后可令对手中毒、睡眠、麻痹或查克拉被封印，同样是随时间恢复。忍具资料具体请参看攻略最后的表格部分。




## 评价系统

本作的战斗评价从高到低分为S、A、B、C、D五个级别，评价是以战斗中的各项表现得分相加来决定的，等级越高，取得的SP也就越多。S级必要得分在3000以上，A级为2500～2999，B级为1500～2499，C级为1000～1499，D级为999以下。S级的得分标准不算太高，欲取得高评价请注意以下4点：

1. 如损伤较少、高速获胜，S级基本上十拿几稳。

2. 积极使用援护和忍具，连携奥义的加分也有不少。

3. 多使用忍术和奥义，使用、命中、击倒对手的得分都是分开加算的。

4. 熟练使用替身术，不仅可减少损伤，还有额外得分。

总的来说打电脑时拿S级相对简单，网战拿S级时一般双方实力相差较为悬殊，具体得分标准请参看下表。

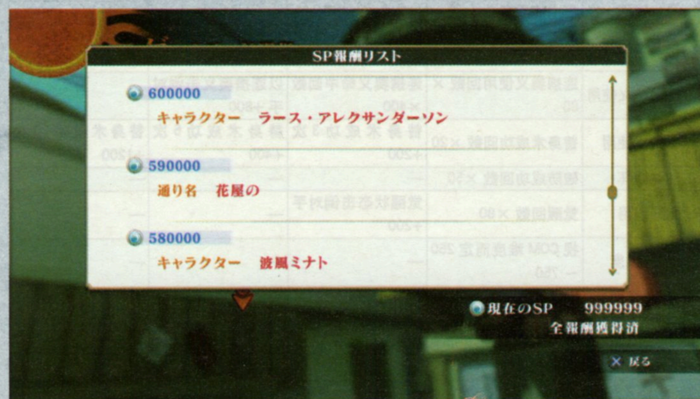
| 条件 | 计算方法 | 追加分1 | 追加分2 | 追加分3 |
|---|---|---|---|---|
| 1. 体力残量 | 体力残量百分比 ×20 | 体力全满 +4000 | — | — |
| 2. 胜利速度 | (99– 经过时间)×5 | 40秒内胜利 +200 | 30秒内胜利 +400 | 20秒内胜利 +800 |
| 3. 连击数 | 最大连击数 ×5 | 连击数20以上 +200 | 连击数30以上 +400 | 连击数40以上 +800 |
| 4. 忍术使用 | 忍术使用回数 ×20 | 以忍术击倒对手 +80 | — | — |
| 5. 奥义使用 | 奥义使用回数 ×40 | 奥义命中回数 ×200 | 以奥义击倒对手 +400 | — |
| 6. 连携奥义使用 | 连携奥义使用回数 ×80 | 连携奥义命中回数 ×400 | 以连携奥义击倒对手 +800 | — |
| 7. 替身术使用 | 替身术成功回数 ×20 | 替身术成功3次 +200 | 替身术成功5次 +400 | 替身术成功10次 +1200 |
| 8. 防御崩坏 | 破防成功回数 ×50 | — | — | — |
| 9. 觉醒使用 | 觉醒回数 ×80 | 觉醒状态击倒对手 +200 | — | — |
| 10. 敌人强度 | 视COM难度而定250～750 | — | — | — |
| 11. 援护使用 | 护援使用回数 ×5 | — | — | — |
| 12. 忍具使用 | 道具使用回数 ×5 | 道具使用2种 +20 | 道具使用3种 +40 | 道具使用4种 +60 |
| 13.QTE输入 | 星星获得百分率 ×5 | 星星获得30%以上 +300 | 星星获得55%以上 +500 | 星星获得80%以上 +700 |

注：条件2在通常战斗时出现，条件13只在BOSS战时出现。

## 角色对照表

下表中的译名为本攻略中使用的角色译名，并包括全角色在自由对战和网战中的使用条件，有两种使用条件的角色在SP未达到指定数值时，完成剧情模式的相关章节也可以解锁。觉醒时机为各角色觉醒刻印的所在位置，而专用忍具是指在自由对战和网战当中角色独有的特殊忍具，使用方法是按十字键的↑方向，因为不包括在后文的忍具表格当中，所以单独列出其效果以供各位参考。

| 角色译名 | 角色原名 | 使用条件 | 觉醒时机 | 专用忍具效果 |
|---|---|---|---|---|
| 鸣人(九尾螺旋丸) | ナルト（九尾螺旋丸） | 最初即可使用 | 体力 35% 以下 | 一定量查克拉回复 |
| 鸣人（风遁·螺旋手里剑） | ナルト（风遁·螺旋手里剑） | 300000SP | | |
| 鸣人（仙人模式） | ナルト（仙人模式） | 完成最终章 /520000SP | 体力 35% 以下 | 一定时间攻击力上升 |
| 鸣人（火影装束） | 鸣人（火影装束） | 通过后调查妙木仙蛤蟆大师房间中的佛像 | | |
| 佐助（千鸟真枪／麒麟） | サスケ（千鸟真枪／麒麟） | 完成第四章 /380000SP | 体力 35% 以下 | 一定时间攻击力上升 |
| 佐助（鹰） | サスケ（"鹰"） | 完成断章 /560000SP | 体力 45% 以下 | 一定时间防御力上升 |
| 小樱 | サクラ | 最初即可使用 | 体力 50% 以下 | 消除一种不利状态 |
| 佐井 | サイ | 第二章 2.1/200000SP | 体力 50% 以下 | 一定时间攻击力上升 |
| 小李 | リー | 最初即可使用 | 体力 40% 以下 | 一定时间移动力上升 |
| 宁次 | ネジ | 最初即可使用 | 体力 45% 以下 | 一定时间攻击力上升 |
| 天天 | テンテン | 最初即可使用 | 体力 50% 以下 | 一定时间攻击力上升 |
| 鹿丸 | シカマル | 最初即可使用 | 体力 50% 以下 | 一定量查克拉回复 |
| 丁次 | チョウジ | 最初即可使用 | 体力 45% 以下 | 一定量查克拉回复 |
| 井野 | いの | 最初即可使用 | 体力 50% 以下 | 一定量查克拉回复 |
| 牙 | キバ | 最初即可使用 | 体力 50% 以下 | 一定时间攻击力上升 |
| 志乃 | シノ | 最初即可使用 | 体力 50% 以下 | 一定时间防御力上升 |
| 雏田 | ヒナタ | 最初即可使用 | 体力 45% 以下 | 一定量查克拉回复 |
| 我爱罗 | 我爱罗 | 最初即可使用 | 体力 45% 以下 | 一定时间防御力上升 |
| 堪九郎 | カンクロウ | 最初即可使用 | 体力 30% 以下 | 一定时间攻击力上升 |
| 手鞠 | テマリ | 最初即可使用 | 体力 45% 以下 | 一定量查克拉回复 |
| 卡卡西 | カカシ | 最初即可使用 | 体力 50% 以下 | 一定量查克拉回复 |
| 大和 | ヤマト | 第二章 2.1/180000SP | 体力 50% 以下 | 一定时间防御力上升 |
| 凯 | ガイ | 最初即可使用 | 体力 40% 以下 | 一定时间攻击力上升 |
| 阿斯玛 | アスマ | 最初即可使用 | 体力 45% 以下 | 一定时间攻击力上升 |
| 千代 | チヨバア | 第一章 1.5/140000SP | 体力 45% 以下 | 一定时间防御力上升 |
| 自来也 | 自来也 | 第六章 6.1/44000SP | 体力 40% 以下 | 一定量查克拉回复 |
| 纲手 | 纲手 | 第六章 6.1/46000SP | 体力 50% 以下 | 一定时间攻击力上升 |
| 大蛇丸 | 大蛇丸 | 第二章完成 /24000SP | 体力 50% 以下 | 一定量查克拉回复 |
| 兜 | カブト | 第二章完成 /22000SP | 体力 50% 以下 | 一定量查克拉回复 |
| 水月 | 水月 | 第四章 4.1/320000SP | 体力 45% 以下 | 一定量查克拉回复 |
| 重吾 | 重吾 | 第四章 4.2/360000SP | 体力 35% 以下 | 一定量查克拉回复 |
| 香磷 | 香磷 | 第四章 4.1/340000SP | 体力 50% 以下 | 一定时间攻击力上升 |
| 鼬 | イタチ | 第五章完成 /400000SP | 体力 30% 以下 | 一定时间防御力上升 |
| 鬼鲛 | 鬼鲛 | 第一章 1.4/120000SP | 体力 45% 以下 | 一定时间攻击力上升 |
| 迪达拉 | デイダラ | 第一章 1.2/100000SP | 体力 45% 以下 | 一定时间攻击力上升 |
| 蝎 | サソリ | 第一章 1.7/160000SP | 体力 40% 以下 | 一定时间防御力上升 |
| 飞段 | 飞段 | 第三章 3.8/260000SP | 体力 50% 以下 | 一定时间破防力上升 |
| 角都 | 角都 | 第三章完成 /280000SP | 体力 40% 以下 | 一定时间攻击力上升 |
| 阿飞 | トビ | 第五章完成 /420000SP | 体力 45% 以下 | 一定时间移动力上升 |
| 小南 | 小南 | 最终章完成 /480000SP | 体力 50% 以下 | 一定时间防御力上升 |
| 佩恩 | ペイン | 最终章完成 /500000SP | 体力 50% 以下 | 一定时间破防力上升 |
| 奇拉比 | キラービー | 断章完成 /540000SP | 体力 30% 以下 | 一定时间移动力上升 |
| 波风皆人 | ミナト | 全支线完成 /580000SP | 体力 45% 以下 | 一定时间移动力上升 |
| 拉斯 | ラース | 600000SP | 体力 50% 以下 | 一定时间破防力上升 |




## 角色相性加成

所谓角色相性加成，是指一些在剧情中有特定关系的角色组队，就可以得到援护相关能力方面的加成，同时队名也会发生改变，特殊的组队不一定都是3人的，两人也可以组成有能力加成的小队。涉及相性的援护能力有三项，分别是连系力、支援力和结束力。每项能力最高为6级，因为连系力必须是连携奥义命中时才会显现出效果，所以组合方面可以更偏重于支援力与结束力。

**连系力：**影响的是连携奥义的攻击力，数值越高，命中时的伤害值越大。

**支援力：**影响的是援护槽的回复速度，数值越高，援护的冷却时间也就越短。

**结束力：**影响的是团队槽的上升率，数值越高，可以发动援护效果和连携奥义的时间也就越早。




### 特殊组队与加成一览

| 队名 | 编成角色 | 加成 |
|---|---|---|
| 新术开发チーム | 鸣人、卡卡西、大和 | 支援力 +1、结束力 +1 |
| ド根性师弟 | 鸣人、自来也 | 结束力 +3 |
| "新友" | 鸣人、佐助 | 连系力 +3 |
| 风の性质所持者 | 鸣人 or 鸣人（仙人）、阿斯玛 | 支援力 +1、结束力 +2 |
| 亲子 | 鸣人 or 鸣人（仙人）、波风皆人 | 结束力 +3 |
| 自来也の弟子 | 鸣人 or 鸣人（仙人）、波风皆人、佩恩、小南中 3 人 | 连系力 +1、支援力 +1 |
| ひそかな恋心 | 鸣人 or 鸣人（仙人）、雏田 | 支援力 +3 |
| 予言の子 | 鸣人 or 鸣人（仙人）、佩恩 | 连系力 +2、结束力 +1 |
| 孤独を知る者 | 鸣人 or 鸣人（仙人）、我爱罗 | 连系力 +2、结束力 +1 |
| 人柱力 | 鸣人 or 鸣人（仙人）、我爱罗、奇拉比 | 连系力 +1、结束力 +1 |
| 新カカシ班 | 鸣人 or 鸣人（仙人）、小樱、佐井、大和中 3 人 | 结束力 +2 |
| ド根性忍传 | 鸣人 or 鸣人（仙人）、自来也、波风皆人 | 结束力 +2 |
| 第七班 | 鸣人 or 鸣人（仙人）、佐助 or 佐助（鹰）、小樱、卡卡西中 3 人 | 支援力 +1、结束力 +1 |
| 木ノ叶同世代 | 鸣人 or 鸣人（仙人）、佐助 or 佐助（鹰）、小樱、佐井、宁次、小李、天天、鹿丸、丁次、井野、志乃、牙、雏田中的 3 人，组合中必须有鸣人、佐助、佐井、宁次中的 1 至 3 人 | 结束力 +1 |
| 仙人 | 鸣人（仙人）、自来也 | 连系力 +1、结束力 +2 |
| 成长した二人 | 鸣人（仙人）、佐助（鹰） | 连系力 +3 |
| 暗に染まりしもの | 佐助、大蛇丸、药师兜 | 连系力 +2 |
| 大蛇丸一味 | 佐助、大蛇丸、药师兜、水月、重吾、香磷中的 3 人，组合中必须有大蛇丸、兜或此二人 | 连系力 +1、支援力 +1 |
| "蛇" | 佐助、水月、重吾、香磷中的 3 人 | 支援力 +2 |
| 兄弟 | 佐助、鼬 | 连系力 +3 |
| 写轮眼 | 佐助、鼬、卡卡西 | 连系力 +1、支援力 +1 |
| 咒印 | 佐助、重吾 | 支援力 +3 |
| 男の子同士 | 佐助 or 佐助（鹰）、佐井 | 连系力 +1、支援力 +1、结束力 +1 |
| うちはの真实 | 佐助（鹰）、阿飞 | 支援力 +3 |
| 兄弟爱 | 佐助（鹰）、鼬 | 结束力 +3 |
| 万华镜写轮眼 | 佐助（鹰）、鼬、卡卡西 | 连系力 +2 |
| "鹰" | 水月、重吾、香磷中的 2 人与佐助（鹰） | 连系力 +2 |
| 怪力师弟 | 小樱、纲手 | 支援力 +2、结束力 +1 |
| 恋のライバル | 小樱、井野 | 支援力 +3 |
| サスケ狙い! | 小樱、井野、香磷 | 连系力 +1、支援力 +1 |
| 强力タッグ | 小樱、千代 | 连系力 +2、结束力 +1 |
| 木ノ叶中忍 | 小樱、小李、天天、鹿丸、丁次、井野、志乃、牙、雏田中的 3 人 | 支援力 +1 |

| 队名 | 编成角色 | 加成 |
| --- | --- | --- |
| 神无毗桥工作部队 | 卡卡西、波风皆人 | 支援力 +3 |
| 第七班队长 | 卡卡西、大和 | 连系力 +3 |
| 暗部出身 | 卡卡西、大和、鼬 | 连系力 +2 |
| 永远のライバル | 卡卡西、凯 | 支援力 +3 |
| 木ノ叶先生 | 卡卡西、凯、阿斯玛 | 支援力 +2 |
| 木ノ叶上忍 | 卡卡西、凯、阿斯玛、大和、宁次中的3人 | 支援力 +1、结束力 +1 |
| 木ノ叶上层部 | 卡卡西、凯、阿斯玛、大和、自来也、纲手中的3人，组合中必须有自来也、纲手或此二人 | 连系力 +1、支援力 +1 |
| 息子の敌！？ | 卡卡西、千代 | 连系力 +1、支援力 +2 |
| 蛇杰と策士 | 大蛇丸、药师兜 | 连系力 +1、结束力 +2 |
| 先辈后辈 | 迪达拉、阿飞 | 连系力 +1、支援力 +2 |
| 芸术家 | 迪达拉、蝎 | 支援力 +3 |
| 不死コンビ | 飞段、角都 | 连系力 +3 |
| 历代火影 | 纲手、波风皆人 | 支援力 +1、结束力 +2 |
| 珍兽と怪人 | 凯、鬼鲛 | 连系力 +2、支援力 +1 |
| 热血师弟 | 凯、小李 | 结束力 +3 |
| 凯班 | 凯、小李、宁次、天天中的3人 | 支援力 +2 |
| 受け继かれし意志 | 鹿丸、阿斯玛 | 连系力 +1、结束力 +2 |
| いのしかちょう | 鹿丸、丁次、井野 | 结束力 +2 |
| アスマ班 | 鹿丸、丁次、井野中的2人与阿斯玛 | 支援力 +1、结束力 +1 |
| 中忍试验担当官 | 鹿丸、手鞠 | 支援力 +3 |
| 日向一族 | 宁次、雏田 | 支援力 +2、结束力 +1 |
| 神と天使 | 佩恩、小南 | 连系力 +1、结束力 +2 |
| 祖母と孙 | 千代、蝎 | 连系力 +3 |
| 傀儡师 | 千代、蝎、勘九郎 | 连系力 +2 |
| 雾隐れの七本刀 | 水月、鬼鲛 | 连系力 +3 |
| 犬猿の仲 | 水月、香磷 | 支援力 +3 |
| 砂の三姐弟 | 我爱罗、勘九郎、手鞠 | 结束力 +2 |
| 红班 | 志乃、牙、雏田 | 连系力 +1、支援力 +1 |
| 崇高なる芸术 | 鼬、迪达拉 | 连系力 +3 |
| 危险人物 | 鼬、鬼鲛 | 连系力 +1、支援力 +1、结束力 +1 |
| “晓” | 鼬、鬼鲛、迪达拉、蝎、飞段、角都、佩恩、小南、阿飞中的3人 | 结束力 +1 |
| 尊敬しあう师弟 | 自来也、波风皆人 | 支援力 +1、结束力 +2 |
| 昔のなじみ | 自来也、纲手 | 支援力 +1、结束力 +2 |
| 传说の三忍 | 自来也、纲手、大蛇丸 | 连系力 +2 |
| イチャイチャ同志 | 自来也、卡卡西 | 连系力 +1、支援力 +1、结束力 +1 |
| 雨隐れの师弟 | 自来也、佩恩、小南 | 连系力 +1、支援力 +1 |

## 段位系统分析

本作的网战升级系统设计得不错，只要在排名赛中获胜，就能取得一定的BP点数，达到一定的点数就可以提升段位，而段位设置十分丰富，BP分数的加减也考虑到了对不同级别之间玩家的对战进行鼓励。参看“段位与BP变动一览表”，BP值的具体计算方法是这样的。把双方所处段位的胜利BP值设为A和B，双方的败北BP值设为C和D，那么胜者获得的BP值计算公式为A+B，失败一方扣除BP值的计算公式为C−(D−C)，当计算结果为负数时以0计算。举例说明，一方为上忍，另一方有名忍，那么会有三种BP变动的情况：

胜者获得BP＝600+1800＝2400BP

有名忍失利时扣除BP＝900−(300−900)＝1500

上忍输掉时扣除BP＝300−(900−300)＝−300

因为BP变动是负数，上忍输了也不会扣除BP，而有名忍因为比上忍在段位上要高得多，一般来讲赢面会比较大，所以哪怕是与比自己段位低的玩家对战也并不吃亏。同级或级数相近的玩家对战时BP变动最均衡，获得BP会是减去BP的4倍左右，也就是说，哪怕总是赢一局输两局那样打，段位还是能够不断提高的。总之不管怎么样，加分总比减分来得多，胜率实在太低那另当别论，但在平均胜率50%的大环境下，完全可以放松心态，把胜负看淡一些。说句提外话，仅从数据来看，“拔线”的行为不仅为人所不齿，也算得上是损人不利己，特别是与高段位的对战时，更没有拔线的必要，输了也扣不了几分，甚至不扣分，何必呢？



## 段位与BP变动一览表

| 段位 | 必要BP | 胜利BP | 败北BP |
| --- | --- | --- | --- |
| 初心者 | 0 | 20 | 10 |
| 练习生 | 100 | 50 | 25 |
| 忍者学校生予备军 | 500 | 100 | 50 |
| 忍者学校下级生 | 1000 | 100 | 50 |
| 忍者学校上级生 | 1500 | 100 | 50 |
| 下忍 | 2500 | 200 | 100 |
| ベチラン下忍 | 3500 | 200 | 100 |
| 下忍队长 | 4500 | 200 | 100 |
| 中忍 | 6000 | 300 | 150 |
| ベチラン中忍 | 7500 | 300 | 150 |
| 中忍队长 | 9000 | 300 | 150 |
| 特别上忍 | 11000 | 400 | 200 |
| ベチラン特别上忍 | 13000 | 400 | 200 |
| 特别上忍队长 | 15000 | 600 | 300 |
| 上忍 | 20000 | 600 | 300 |
| ベチラン上忍 | 25000 | 600 | 300 |
| 上忍队长 | 30000 | 850 | 425 |
| 守护忍十二士 | 40000 | 1200 | 600 |
| 暗部 | 50000 | 1200 | 600 |
| ベチラン暗部 | 60000 | 1200 | 600 |
| 暗部队长 | 70000 | 1500 | 750 |

| 段位 | 必要BP | 胜利BP | 败北BP |
| --- | --- | --- | --- |
| 相谈役 | 85000 | 1500 | 750 |
| ベチラン相谈役 | 100000 | 1500 | 750 |
| 有名忍 | 120000 | 1800 | 900 |
| 历战の忍 | 140000 | 1800 | 900 |
| 百战炼磨の忍 | 140000 | 1800 | 900 |
| 五影の侧近 | 185000 | 2000 | 1000 |
| 风影 | 245000 | 2200 | 1100 |
| 水影 | 280000 | 2200 | 1100 |
| 土影 | 315000 | 2200 | 1100 |
| 雷影 | 350000 | 2200 | 1100 |
| 火影 | 385000 | 2200 | 1100 |
| 风神 | 440000 | 2700 | 1350 |
| 水神 | 495000 | 2700 | 1350 |
| 土神 | 550000 | 2700 | 1350 |
| 雷神 | 605000 | 2700 | 1350 |
| 火神 | 660000 | 2900 | 1450 |
| 仙人 | 735000 | 2900 | 1450 |
| 大仙人 | 810000 | 2900 | 1450 |
| 传说の仙人 | 885000 | 2900 | 1450 |
| 英雄 | [illegible] | 2900 | 1450 |

## 网战心得

系列首次加入网络对战，游戏系统也针对网战进行了适当改良，令世界各地的火影迷可以切磋交流，一较高下。当然，由于不同玩家所处的网络环境差别较大，对战时的输入延迟现象比较常见，出现延迟的话水平很难得到正常的发挥。而且本作并不是真正意义上的格斗游戏，角色平衡性方面有所欠缺，网战使用强势角色的人较多，缺少对战经验的玩家在一开始可能很难适应一些高胜率玩家的打法。由于网战掉线一方没有实质的惩罚，所以出现了少数缺乏自律的玩家，在比赛快输的时候故意退出或拔掉网线，也就是俗称的“拔线党”……种种情况多多少少会造成一些不爽。事实上，这些问题都是可以在一定程度上解决的，希望下面这个网战问答能够对有疑惑的玩家有所帮助。

**Q：赢50局到底难不难？**

**A：**仅出于奖杯的需要，玩家最少需要在排名赛中取得50胜和20败。和一些格斗游戏动辄几百局甚至上千局的网战要求相比，这个要求还是非常低的。以50%的胜率来计算，100局左右就能完成指标，一天打上三五十局，两三天也就搞定了。只是要尽量在玩家比较多的时间段上线，以免搜对手时浪费时间。

**Q：网战可以和好友互刷吗？**

**A：**理论上是可以的。在玩家比较少的时间段，一个人建好对战房间之后另一人搜同段位的对手，要搜到朋友并不难。然后双方赢一局输一局这样打，段位升到一定程度就搜不到了，此时就由高段位者建房间，低段位者搜比自己段位高的对手，还是有一定几率可以搜到的。只是这个方法比较麻烦，也很难保证没有其他玩家闯入对战房间。来来回回建房间、退出、搜索等等工序不见得省时省力，同时也丧失了对战的乐趣，因此不到万不得以还是不要互刷为好。

**Q：网络延迟真让人头疼，而且要是我延迟，对方不延迟，那我怎么打得赢呢？**

**A：**首先要确认一点，网络延迟是双向的，你延迟，你的对手也一样，不存在不公平的情况。若不想让延迟坏了你的兴致，可以以信号好坏为搜索条件，尽量选择信号在两格以上的对手。火影的操作要求不像FTG那么严格，两格信号已经可以正常对战。一格勉强可以打打，但也可能出现明显延迟，最麻烦的是按防御过一秒钟才有反应，很容易中忍术甚至奥义。由于对方也是这种情况，所以还不如积极进攻，延迟时过多考虑防御反而防不胜防。

**Q：碰上“拔线党”怎么办？**

**A：**虽说“拔线党”是少数人，

但在至少70局的对战中，总会碰上几个。玩家资料中除了胜负局数，还有一个最近10局的掉线情况统计，以n/10来表示，当n在2以上时基本可以确定为“拔线党”。保险起见，哪怕是1/10也别和他打，因为这个游戏网络卡的时候只会不断出现“通讯中”字样，若非人为，其掉线的几率极低。其实0/10也有拔线的情况存在，在对手体力只剩一点时，就不要用连携奥义来轰杀了，奥义表演时间太长，会给对手拔线的机会。

**Q：游戏中的最强角色是谁？**

**A：**就角色使用率来看，排在第一阵营的应该是鸣人、仙人模式鸣人、波风皆人、佐助、鼬、迪达拉、蝎等角色，简单来说，鸣人、鼬的觉醒状态极为强力，经常上演大逆转；佐助擅打距离战，奥义麒麟持续时间长、有追踪效果、易确认；四代目火影的速度和瞬移能力让命中和回避率有保证；迪达拉的弹幕攻击堪称新人杀手，但仅凭□键无脑连按无法应对段位提升后的战斗，要打得更有变化才行；蝎因其傀儡师属性，可适应全距离的战斗，且制压力强，攻击被替身掉往往也没多少危险性。从网络排名来看，最强角色应该是蝎，全球最早升至最高段位以及最早将BP值刷满的玩家使用的主力角色都是蝎，3000场对局中只输200多场的战绩非常惊人，90%胜率在一般的对战游戏中是极为罕见的。尽管如此，一些相对冷门的角色也不容小看，比如小樱、牙等角色以忍术为核心的打法也很强力，和蝎对战时也未必会输。

**Q：网战遇到迪达拉怎么对付？**

**A：**这是很多新手都会遇到的问题。如果只是□键连按的初级迪达拉，那就简单了，左右的忍者移动加手里剑就能避开小鸟并中止其连技，配合可以打到空中的援护角色如角都、鼬等，也能让迪达拉的弹幕无法发挥。忍术发动快穿透力强的角色（例如：牙）可以轻易破解弹幕。高段一些的迪达拉会增加在攻击中夹入忍术、用查克拉冲刺接近并使用投技等手段，但接身攻击始终都是弱项，也缺少爆发力，其远程优势发挥不出来的话就没什么可怕的了。

**Q：对手老是离远了用“消极战术”怎么办？**

**A：**这不是什么消极战术，不断使用飞行道具、远程忍术、远程援护是一种高胜率的打法，但很多人觉得这么打没意思，或是批评游戏系统有漏洞。实际上这种打法并不简单，毕竟绝大多数的远程攻击都可以用忍者移动避开，而且对手同样也有远程攻击手段，距离控制不好的话很容易被对手突进过来。对付远程流，关键是要能沉住气，体力




落后时千万不可急躁，让自己先处于场地中央时，这样对手怎么移动和你还是拉不开距离的，之后慢慢逼近，进入射程后再发动攻击。另外，喜欢热血近战的玩家可以自己开对战房间等别人来战，这样就能选演习场这种小场地了。而且在战斗开始时自己处于画面外侧，视角上有利。

**Q：网战时有什么实用的技巧可以提高胜率？**

**A：**由于没有什么复杂的操作，因此除了角色性能之外，对战经验还是占了主导地位。请把握几个要点，第一，角色组队尽量选有能力加成的，当然，如果相性角色的援护不怎么好用，那可以选飞段，其援护攻击持续时间长，不易替身，牵制力强，而角都、鼬、迪达拉、佩恩、药师兜、樱、鸣人、佐助等人的援护各有千秋，选择时视对手使用的角色而定；第二，援护类型中一定要选一个攻击型的，因为其自动援护效果（所有吹飞攻击后自动追打）是大伤害的重要来源，主要用法是直接跟奥义或连携奥义，最好在自由对战里练一下接奥义的时机，这可是对战中的大杀器；第三，由于替身术的存在，要避免使用持续时间长的连续技，比如查克拉冲刺之后打两三下后接用投技，或直接用投技是很常用的手段，如果对手第一时间用了替身术，自己要马上准备替身，并放援护增加脱出率。第四，不推荐用快速连点的“抽筋流”来输入替身术，还是应该尽量按对手的攻击节奏一下一下点防御键，成功率更高，网速实在不给力时再以连点解决。不管用什么角色，掌握这四条原则，再多一些实战积累经验，胜率自然而然就上去了。

# 终极冒险流程篇




本作的故事模式名为“终极冒险”，重现的是原作“疾风传”故事开始至佩恩袭击木叶的剧情，与前作从头到尾只在一个木叶村里转的情况不同，本作的地图涉及各多区域，游戏形式从前作的“GTA LIKE”变成了日式RPG风格，在地图上移动时动作要素减少，但调查、探索要素增多。捡取素材和道具时可以先参拜佛像，之后20次的捡取会附加幸运状态，可以取得更多或更珍贵的道具。战斗部分不是踩地雷式的，而是基本在固定情节、固定位置发生。基本流程比较简单，没有复杂的解谜，依次完成主线战斗即可。BOSS战中的QTE是固定的，完成QTE能回复体力，玩家可对照攻略列出的指令提前输入。战斗信息中的“特别奖励”一项在第一次战斗时是不会出现的，需要事后返回战斗地点，取得“激斗の记录”的卷轴后，在火影部屋重新挑战时才会开启。完成所有奖励条件是游戏完美的条件之一，因此所有的剧情战斗至少要打两遍，可在通关后集中完成各项奖励条件。



## 序章 鸣人归乡

### 基本流程

操作角色 鸣人

**0.1 再会の二人** 战斗01

前往火影部屋与纲手对话，之后前往木叶街道时鸣人会与小樱切磋。

**0.2 スズ取り演习** 战斗02

在演习场，鸣人与小樱要联手完成卡卡西老师的测试，小樱为援护角色。



**0.3 新たなる出发**

返回火影部屋。

**0.4 お悩み相谈** 任务01

与花店前的“悩める青年”对话，取得伪物的相关情报，击破伪物后与青年对话告知结果即可。

**0.5 许可书配布作业** 任务02

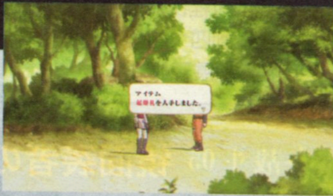
在火影部屋与静音对话，取得许可书后送到三个指定的店铺中，完成后返回与静音和纲手对话。

第一章 风影夺还 开始

## ✦战斗 01 准备运动

操作角色：鸣人　对手角色：小樱
援护角色：无　对手援护：无

时间：无限　报酬：1000 两 /1000SP/ 忍の丸药 ×2
战斗条件：①战斗中不能使用觉醒状态。
特别奖励：①攻击达成 5 连击。（元气の种 ×2）



由于是第一场战斗，对手的 AI 很低，基本不防御，也很少用替身术，所以可以积极贴近后以各种方向配合的连续技集中攻击，就当是连技输入练习。奖励条件也特别简单，没什么需要注意的。

## ✦战斗 02 スズ取り演习

操作角色：鸣人　对手角色：卡卡西
援护角色：小樱　对手援护：无

时间：无限　报酬：5000 两 /2000SP/ 忍の丸药 ×2
战斗条件：①战斗中不能使用奥义和觉醒状态。②所有不利状态对对手无效。
特别奖励：①使用 2 次援护攻击。（坚牢の种 ×2）

### 前半战

推荐战术是以查克拉冲刺等方式快速接近卡卡西，在连技中夹入螺旋丸，具体方法是连技中按一下△键再连按○键，可在不打出完整连技的情况下直接使用忍术。威力上可能与整套连击差不多，但这样可减少连技被对手替身掉的可能。另外，中距离使用蓄力忍术“大玉螺旋丸”也不错，命中率挺高，但要注意及时回复查克拉。只要实实在在命中，三四个回合就会进入 QTE 阶段。

**QTE 指令**
× > ○ > × > × ○ > △ L1



### 后半战

卡卡西在岩石上方蓄雷切时，近接攻击无效，最有效的方法是呼叫小樱发动援护攻击打碎岩石，这样卡卡西就会掉下来，并处于晕迷状态，玩家可用连技或大玉螺旋丸给予重击。之后以忍者移动躲过卡卡西的豪火球、水龙弹和连续雷切，在卡卡西喘息的时候还是可以用大玉螺旋丸制造稳定的伤害。卡卡西返回岩石上时，援护应该还处于冷却时间，注意卡卡西跳下使用雷切时不要站在水里。卡卡西第三次跳上岩石时，援护应该又可以用了，同时也可顺势完成奖励条件。攻击有效率的话，第三个回合就能把卡卡西的体力打至 QTE 发动点。

**QTE 指令**
L1 > △△○ > ○连打 > ×× > ○连打

### 任务 01

在纲手处接下任务，在花店门口与委托者对话后前往演习场方向，会遇到鸣人的复制品，此时可以试试操作小樱，以奥义快速解决战斗。胜利后返回委托人处即可。

### 任务 02

在火影部屋与纲手的助手静音对话，取得三份许可书后前往指定的三个店铺，把许可书交给店长即可。三个店铺分别是玩具店“よろず屋 万代”、忍者卡片店“忍识札ショップ 忍忍”和烧肉店“烧肉Q”，都不难找，对照一下地图就 OK 了。跑腿完毕就回火影部屋报告，任务完成！

# 第一章 风影夺还

## 基本流程



**操作角色 鸣人**

- 1.1 腹减りナルト　CHECK01
  前往一乐拉面店处发生剧情。
- 1.2 风云急の时　战斗 01
  完成我爱罗与迪达拉的战斗。鸣人去火影部屋与纲手对话。
- 1.3 风影夺还任务　CHECK02
  前往砂隐之里，在风隐屋数楼顶发生剧情。



**操作角色 凯**

- 1.4 カカシ班支援任务　CHECK03　战斗 02　战斗 03
  操作凯与宁次、小李、天天一同往川之国方向移动。



**操作角色 鸣人**

- 1.5 川の国へ　战斗 04
  操作鸣人与卡卡西、小樱和千代婆婆往川之国方向移动。



**操作角色 宁次／凯**



- 1.6 五封结界の罠　CHECK04　战斗 05　战斗 06
  找到全部封印符，将五封结界解除。

**操作角色 鸣人**

- 1.7 “晓”との对峙　战斗 07　战斗 08
  小樱与千代婆婆大战蝎，之后是鸣人和卡卡西 VS 迪达拉。

第二章 二人的再会 开始

### CHECK 01

在火影部屋与纲手对话，之后前往一乐拉面店，在店门口遇到了鹿丸和手鞠。由于与他们的对话过后会直接进入我爱罗与迪达拉的战斗，这是一场硬仗，因此最好事先存档。

## ✦战斗 01 砂瀑と芸爆

操作角色：我爱罗　对手角色：迪达拉
援护角色：无　对手援护：无

时间：无限　报酬：7000 两 /2000SP/ 忍の札 ×2
战斗条件：①战斗中不能使用奥义和觉醒状态。②所有不利状态对对手无效。
特别奖励：①查克拉残量在 20% 以上。（铠通しの矢尻 ×2）

### 前半战

迪达拉在第一阶段有不少时间是在空中飞行的，无法对其造成集中的伤害，但可以用具有追踪效果的查克拉手里剑削减迪达拉的体力，在迪达拉悬停在场地上空时，还可以用查克拉手里剑把他直接从空中打下来，之后迪达拉会处于眩晕状态，玩家有一次连续攻击的机会。因为用不了奥义，因此建议在连技打到一半时夹入投技，这样一套打下来伤害还不错。迪达拉在空中时会不断放出粘土炸弹，被连续命中的话也挺伤的，所以在用查克拉手里剑时不要贪多，尽量多以忍者移动回避，等待相对安全的时机再发动进攻。

**QTE 指令**
→ > ↑ > □ > → ○ > ↑ ○ > □连打

### 后半战



第二阶段变成了射击游戏，在用准星套住迪达拉后，就可以发射砂枪持续减少迪达拉的体力，在查克拉槽蓄满时，可以同时按△＋○键发动砂时雨，砂枪会在短时间内高速连射，准星控制得好就可以一次夺取对手大量体力。当然，迪达拉也不是活靶子，他的攻击也要及时回避或用砂枪抵消。注意在进入 QTE 体力临界点时不要使用砂时雨，以免查克拉用得太多，达不成奖励条件。

**QTE 指令**
△○ > △○○ × > ↑ > △○ > ○ > ○连打 > △ > □连打

**CHECK 02**

我爱罗与达迪拉的战斗过后会被其掳走。其后，在火影部屋，鸣人会接到新任务，为夺回我爱罗前往砂隐之里，在木叶之森，手鞠也会加入。道具方面可以准备一些便当。到达砂隐，在风影屋敷楼上向知情人了解情况，画面又会转回木叶。

**CHECK 03**

玩家要操作凯前往火影部屋接受任务，他会与凯班成员宁次、小里、天天组成别动队前往川之国的“晓”之据点对卡卡西班进行支援。由于道具是与鸣人共用的，不需要额外购买。不过一路上会有连场战斗，因此回复药还是应该准备上几个。

## 战斗 02 雾の怪人再ひ

操作角色：宁次 对手角色：鬼鲛
援护角色：天天 对手援护：鬼鲛

时间：无限 报酬：3000 两 /1000SP/ 忍の丸药 ×2
战斗条件：①战斗胜利。
特别奖励：①使用 2 回忍术。（シビレダケ ×2）

宁次擅长近战，速度和威力都不错，以连用查克拉冲刺接投技的战术就可以让鬼鲛没辙。要对其造成大伤害的话，可在连技中夹入忍术八卦掌回天，顺便完成使用两次忍术的奖励条件。本战对奥义无限制，以奥义完成最后一击，对取得 S 级评价会有不小的帮助。



## 战斗 03 珍兽と怪人

操作角色：凯 对手角色：鬼鲛
援护角色：小李 对手援护：鬼鲛

时间：无限 报酬：3000 两 /1000SP/ 忍の丸药 ×2
战斗条件：①战斗胜利。
特别奖励：①以奥义 KO 对手。（气だるさの种 ×2）

凯虽然也是体术型的角色，以接近战为核心，但是他的忍术是突进的飞踢，距离很长，可在鬼鲛的射程外积极使用，命中率很高。由于奖励条件是用奥义结束战斗，因此在鬼鲛体力不多的情况下，就要多使用奥义，即便被防住了，也要拉开距离，蓄好查克拉再尝试。电脑的 AI 不高，被奥义命中的几率还是很大的。

## 战斗 04 写轮眼の斗い

操作角色：卡卡西 对手角色：鼬
援护角色：鸣人 对手援护：无

时间：80 报酬：3000 两 /1000SP/ シャッキハーブ ×2
战斗条件：① 80 秒内 KO 对手。 ②战斗中不能使用强化忍术。 ③战斗中不能使用奥义。
特别奖励：① 60 秒内 KO 对手。（ネバネバ树液 ×2）

这一战比较麻烦的地方是因为不能使用奥义和强化忍术，所以伤害输出较低，即便是连技加雷切，也很难对鼬造成大伤害，因此对于追求高评价的玩家来说，还是要多用查克拉冲刺与忍者移动积极压上，在时间和体力方面争取多得分。奖励条件的 60 秒倒是绰绰有余。



**CHECK 04**

在“晓”之据点的入口处，需要由凯班分别解除五封结界的封印符。寻找符的过程比较简单，因为玩家是走不出符所在区域的，转转视角，在树上找到四个封印符之后就 OK 了，但同时也启动了陷阱，需要与自己的复制品展开战斗。

## 战斗 05 镜面袭者の术 · 其の壹

操作角色：天天 对手角色：宁次 援护角色：宁次 对手援护：天天
时间：80 报酬：2000 两 /500SP/ 忍の札 ×2
战斗条件：① 80 秒内 KO 对手。
特别奖励：① 60 秒内 KO 对手。（力米 ×2）

天天的连续技比较弱，不擅长近战，但忍术操具 · 爆碎玉可以防止对手接近，而奥义操具 · 极大铁球的判定很大，比较容易命中并重创敌人。可以用宁次的援护攻击限制对手的行动，再发动奥义，效果相当不错。

## 战斗 06 镜面袭者の术 · 其の贰

操作角色：小李 对手角色：凯 援护角色：凯 对手援护：小李
时间：80 报酬：2000 两 /500SP/ 忍の札 ×2
战斗条件：① 80 秒内 KO 对手。
特别奖励：① 60 秒内 KO 对手。（力米 ×2）

小李和凯同属于体术近战型角色的代表，动作迅猛，速度快。积极进攻的话可采用查克拉冲刺后立即使用连续技或忍术木叶大连击的方式，也可在防住复制凯的攻击过后用忍术甚至奥义反击。另外要注意对手援护角色对于我方的干扰。

## 战斗 07 サクラ舞う

操作角色：小樱 对手角色：蝎
援护角色：千代 对手援护：无

时间：无限 报酬：15000 两 /3000SP/ 黑金 ×2
战斗条件：①战斗中不能使用奥义和觉醒状态。 ②所有不利状态对对手无效。
特别奖励：①使用 4 次援护攻击。（力米 ×2）

**前半战**

和原作不同，与蝎的战斗是直接与其真身展开的。做为傀儡师，蝎的近战能力很弱，在用忍者移动避开傀儡正面后，就用查克拉冲刺一口气贴近蝎，以普通的连技也可以打出比较理想的伤害。为达成奖励条件，可适当用一两次千代婆婆的援护攻击。只要一直逼着蝎，切实命中两三套连击，就会很快进入 QTE 阶段。注意 QTE 的输入时间很短，尽量提前输入吧。

**QTE 指令**
↑>←>→>↓> R1 > × △○

**后半战**



蝎发动百机操演状态，身边有傀儡缠绕，无法靠近，且攻击也会变得异常猛烈，就算是用忍者移动，要躲过所有攻击也不是件容易的事情。不过只要召唤援护，千代婆婆就会把蝎周围的傀儡暂时清理掉，小樱就有机会接近并抓住绳索把蝎甩晕，之后就上前给上一串连技。蝎不会一直挨打，他返回场地中央后就要重复援护和打击的步骤。注意在砂铁的地形中移动缓慢，查克拉冲刺要多加利用。蝎的体力所剩余无几时，就会上演十机对百机的热血 QTE。

**QTE 指令**
△△○> × ○○>□△○>○ R1 > ○连打> R1 >○连打>△>○○>↑>○□△□□

## ✦战斗 08 风影夺还战

操作角色：鸣人　对手角色：迪达拉
援护角色：卡卡西　对手援护：无

时间：70　报酬：3000 两 /1500SP/ 忍の札 ×2
战斗条件：① 70 秒内 KO 对手。 ②战斗中不能使用觉醒状态。
特别奖励：①用奥义 KO 对手。(虾蟆油 ×2)



迪达拉一般会拉开距离连发飞行道具，除了用忍者移动闪避，也可以看准时机使用奥义九尾螺旋丸，奥义的突进力很强，而且可以使一部分的飞行道具无效化，以此反击迪达拉的远程攻击回报可观。而且这一战的奖励条件也是用奥义完成最后一击，因此可以积极使用，力求速战速决。

# 第二章 二人的再会

## 基本流程

**操作角色 鸣人**

**2.1 一时の休息**　任务 03 | CHECK01 | 战斗 01 | 战斗 02

在火影部屋与纲手对话后，前往演习场与牙、志乃、雏田的组合展开练习赛。之后在返回火影部屋的路上与神秘人物佐井发生战斗，鹿丸与丁次会做为我方援护出场。胜利后回火影部屋与纲手对话。

**2.2 スパイ拘束任务**　CHECK02 | 战斗 03 | CHECK03 | 战斗 04

鸣人与佐井、小樱、大和三人结成新卡卡西班前往天地桥，在木叶之森鸣人与大和进行演习战斗。来到天地桥后药师兜与大蛇丸分别出现，鸣人与大蛇丸展开激战。

**操作角色 大和**

**2.3 暴走のナルト**　战斗 05

在森林中，大和与暴走中的鸣人（九尾 · 四本目）发生战斗。

**操作角色 鸣人**

**2.4 大蛇丸のアジトへ**　战斗 06 | 战斗 07

一行人来到大蛇丸的据点，在据点内部，鸣人与佐井、小樱与兜分别发生了两场战斗。

**2.5 再会の时**　战斗 08

在大蛇丸据点的最深处，久违的鸣人与佐助再一次交锋。

**第三章 不死之"晓" 开始**

### 任务 03

第二章一开始，照惯例前往火影部屋接受纲手安排的任务，接下来就要去演习场与中忍三人组切磋。在此之前可以做些准备，比如吃个便当增加些战力。

### CHECK 01

第二章开始，陆续会增加一些依赖任务，诅咒人形的讨伐列表也会有所增加。推荐玩家根据故事流程所到之处，顺便去完成一些依赖，一方面可以节省来回跑腿的时间，而且完成依赖也可以获得金钱和道具，可进一步充实自己的装备，减少主线战斗时的阻力。

## ✦战斗 01 再会の手合わせ

操作角色：鸣人　对手角色：牙
援护角色：无　对手援护：志乃 / 雏田

时间：70　报酬：3000 两 /1500SP/ 绮丽の雫 ×2
战斗条件：① 70 秒内 KO 对手。 ②战斗中不能使用觉醒状态。
特别奖励：① 50 秒内 KO 对手。(浮游の薄羽根 ×2)

对手有两个援护角色，而我方却没有，所以这一战对对手的援护要有所防备。志乃的援护忍术秘术 · 虫玉射程长，并有追踪效果，在虫子消失前可专心用忍者移动来回避。近距离连技打击时要小心被对手的替身术和援护打断，因此可穿插投技。远距离时螺旋丸和九尾螺旋丸的突进效果可善加利用，打中一两发奥义可确保缩短战斗时间。

## ✦战斗 02 谜の强袭

操作角色：鸣人　对手角色：佐井
援护角色：鹿丸 / 丁次　对手援护：无

时间：无限　报酬：3000 两 /1500SP/ 粗末な墨 ×2
战斗条件：①战斗中不能使用觉醒状态。
特别奖励：①使用 2 次援护攻击。(坚牢の种 ×2)

佐井的招式以范围广、距离长的居多，因此以查克拉冲刺展开接近战的方法比较可取。另外可以充分利用我方有两个援护角色的优势，积极使用援护来增加攻防手段，积攒起团队槽后更是可以把佐井死死地压制住。本场战斗也是故事模式中首次有机会使出连携奥义的战斗。

### CHECK 02

与佐井的战斗过后，返回火影部屋，与纲手对话后会展开新的任务。鸣人、小樱会与新同伴大和、佐井结成新卡卡西班，一同前往天地桥，见蝎安插在大蛇丸处的间谍。此行还是会有连场战斗，所以道具、便当等应准备妥当。

## ✦战斗 03 シュミレ-ション

操作角色：鸣人　对手角色：大和
援护角色：佐井　对手援护：小樱

时间：无限　报酬：2000 两 /1000SP/ 古びたクナイ ×2
战斗条件：①战斗中处于援护回复速度下降状态。 ②战斗中处于团队槽不上升状态。 ③战斗中不能使用觉醒状态。
特别奖励：①使用 2 次忍术。(シビレダケ ×2)



由于鸣人与佐井之后的关系很差，所以佐井的援护冷却时间不仅长，而且无法增加团队槽，鸣人比单枪匹马好不了多少，依然是以连技结合螺旋丸方式强攻。之前的连战可能消耗了鸣人一些体力，因此战前最好吃个伤药回复一下，或者在上路前吃碗一乐拉面。

### CHECK 04

到达天地桥时，要确认一下自己的装备情况，大蛇丸是不吃任何不利状态的，所以忍具装一些能提升自身能力的为佳。为缩短一些战斗时间，吃个加攻击力的便当也是不错的选择。

## ✦战斗 04 禁断の激昂

操作角色：鸣人　对手角色：大蛇丸
援护角色：无　对手援护：无

时间：无限　报酬：18000 两 /3000SP/ 黑金 ×2
战斗条件：①战斗中不能使用奥义和觉醒状态。 ②所有不利状态对对手无效。
特别奖励：①体力值残量在 20% 以上。(铠通しの矢尻 ×2)

### 前半战

大蛇丸的攻击持续时间比较久，以中距离攻击见长。以查克拉冲刺接近，再以连续技攻击还是鸣人行之有效的基本战术。在查克拉比较多时，可以在大蛇丸突进时以螺旋丸迎击，伤害稳定。

**QTE 指令**

↑>←>↑>○>△○

### 后半战

暴走的鸣人变身为九尾 · 四本目状态，而战斗形式又变成了定点射击，因为长按键就是连发，所以比较省力，查克拉蓄满时还能同时按△＋○键发动强力的虚狗炮，只是虚狗炮过程中视线不太好。此战关键在于不要急于攻击大蛇丸，及时清除小蛇以及慢慢靠近的中蛇，这样才能保存体力，至于大蛇丸化身成的大蛇集中打嘴就行了。



**QTE 指令**

↓>↑>←□○>△△○>→□○>↑△>○>△连打>↓△>↑△△○>○连打

## 战斗 05 ヤマトの能力

操作角色：大和 对手角色：鸣人
援护角色：小樱 对手援护：无

时间：无限 报酬：4000 两／1500SP／がらんどうの实 ×2
战斗条件：①战斗中不能使用奥义。
特别奖励：①成功使用 2 次替身术。（ネバネバ树液 ×2）

因为不能使用奥义，伤害来源主要来自以查克拉冲刺接近对手，再施以连续技的基本打法，忍术木遁·木槌的硬直比较大，建议放在连技的最后使用比较安全。变身状态的鸣人攻击力非常高，被其多段攻击命中时，一定要尽力以替身术逃脱，还能完成奖励条件。

## 战斗 06 系がりの力

操作角色：鸣人 对手角色：佐井
援护角色：无 对手援护：无

时间：无限 报酬：3000 两／1000SP／粗末な墨 ×2
战斗条件：①战斗中不能使用觉醒状态。
特别奖励：①体力值残量在 20% 以上。（虾蟆油 ×2）

进入大蛇丸的据点后，又会有接连三场战斗。因为此战不限制奥义，所以可以用九尾螺旋丸迎击佐井的突进，而佐井也经常会拉开距离采取突进的行动，奥义的命中率不错。佐井的飞行道具追踪效果好，觉得回避不易的话可以直接防御，以查克拉冲刺令飞行道具无效化也是一种思路。

## 战斗 07 医疗忍者の斗い

操作角色：小樱 对手角色：药师兜
援护角色：大和 对手援护：无

时间：无限 报酬：4000 两／1500SP／シャッキハーブ ×2
战斗条件：①战斗胜利。
特别奖励：①连携奥义命中 1 回。（毒の种 ×2）

可能是因为特定的战斗，大和作为援护的冷却时间非常短，因此尽管只有一个援护，只要积极使用，团队槽的上升速度还是非常快的。如果要完成特别奖励，那么攻击要悠着点儿，别把兜直接打死了，留他半条体力来吃个连携奥义吧。

## 战斗 08 亲友との决斗

操作角色：鸣人 对手角色：佐助
援护角色：小樱 佐井 对手援护：无

时间：无限 报酬：20000 两／4000SP／历战のクナイ ×2
战斗条件：①战斗中不能使用奥义和觉醒状态。②所有不利状态对对手无效。
特别奖励：①体力值残量在 20% 以上。（梦见の种 ×2）

### 前半战

终于与佐助重逢了，而这一战也做得非常煽情。佐助的牵制力强，通常的冲刺不易接近，还是要以查克拉冲刺做为主要的接近手段。将佐助撞出硬直时可以直接用投技或螺旋丸进行打击，如果是连续技就不要打得太长，以防佐助替身掉。因为有两个援护，佐井用于进攻、小樱用于防守是比较合适的。

**QTE 指令**

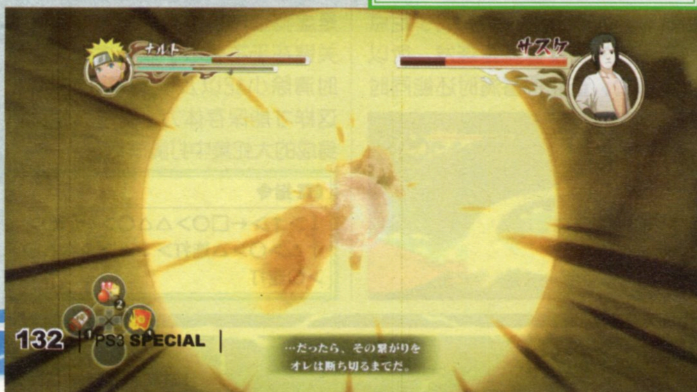
←×>××>→>←>→>△△○×>×○○

### 后半战

接下来是一场现在与过去之间时空切换的特殊战斗，此阶段不能使用援护，但在切换到当年佐助与鸣人的终末之谷大战时，鸣人会处于一尾状态，忍术和招式都会产生一些变化，能力有所上升，因此趁过去状态猛攻是不错的选择。这一战难度不高，但气氛一流，绝对会令火影粉丝唏嘘不已。

**QTE 指令**

↓>→○>×○>←×>△△○×>←>○连打




# 第三章 不死之"晓"

## 基本流程


操作角色 鸣人

**3.1 久しぶりのラ－メン** CHECK01
前往火影部屋，与小樱和佐井会合。



**3.2 カカシの提案** 战斗 01
前往演习场后，鸣人与卡卡西发生战斗。




操作角色 阿斯玛

**3.3 アスマの行动** 战斗 02
控制阿斯玛前往演习场与鸣人进行教学战斗后，返回火影部屋。



**3.4 "晓"拘束任务** CHECK02
在火影部屋与纲手对话后来到木叶街道，与小樱和佐井对话。




操作角色 鸣人

**3.5 修业の休息** 战斗 03 战斗 04
移动至一乐拉面店后，镜头转而至阿斯玛处，发生阿斯玛与飞段、鹿丸与飞段的两场战斗。



**3.6 アスマの死** 战斗 05
控制鸣人来到演习场，与卡卡西对话后与之发生战斗，之后再去火影部屋与纲手对话，得知阿斯玛的死讯。




操作角色 鹿丸

**3.7 吊い合战** 战斗 06 战斗 07
向枯木之森移动，途中会发生鹿丸对飞段以及鹿丸对角都的两场战斗。




操作角色 鸣人

**3.8 ナルトの新术** CHECK03 战斗 08 战斗 09
鸣人赶往枯木之森。之后会发生鹿丸对飞段、鸣人对角都的两场决战。





第四章 "蛇"结成 开始

### CHECK 01

鸣人返回木叶后，和伊鲁卡先生一起在一乐拉面店饱餐了一顿，之后前往火影部屋方向与小樱、佐井合流。在火影屋敷前又遇到了卡卡西和大和两位老师，因为有新忍术修业任务，所以在前往演习场之前，有必要整备一番。

## 战斗 01 性质见极め

操作角色：鸣人 对手角色：卡卡西
援护角色：无 对手援护：大和

时间：无限 报酬：3000 两／1000SP／力米 ×2
战斗条件：①战斗中不能使用觉醒状态。
特别奖励：①完成 10 连击。（元气の实 ×2）



卡卡西的雷切与大和的援护攻击都属于远距离攻击，因此拉开距离的话对鸣人不利，还是应该尽量贴近战斗。不过卡卡西经常会在密集攻击下使用替身术，出现在鸣人身后，或以大和的援护夹击，所以还是要注意用替身术来解围。至于 10 连击的奖励条件要看运气，如果卡卡西老用替身术就小悲剧了。执着地多用几次连续技吧。

## 战斗 02 风の手ほどき

操作角色：阿斯玛 对手角色：鸣人
援护角色：无 对手援护：无

时间：无限 报酬：4000 两／1500SP／力米 ×2
战斗条件：①战斗胜利。
特别奖励：①查克拉残量 40% 以上。（疾风の实 ×2）

阿斯玛先生的连续技段数多，全段命中的威力虽大，但很可能被替身掉，因此并不可靠。一方面可以利用忍术火遁·灰积烧的射程，拉开距离轰击；更行之有效的攻击还是奥义查克拉刀·真一文字，伤害实打实。需要注意的是，如果要完成特别奖励，那么就不要以奥义结束战斗，以免查克拉残量不足 40%。

### CHECK 02

完成与鸣人的修业任务后，要控制阿斯玛返回火影部屋，与纲手对话后接到新任务，会与鹿丸一同前往木叶街道。接下来会与“晓”的强敌展开激战，如之前阿斯玛在战斗中损失了一些体力，注意回复。

## ✦战斗 03 迫りくる“晓”

**操作角色：**阿斯玛 **对手角色：**飞段
**援护角色：**鹿丸 **对手援护：**无

**时间：**无限 **报酬：**4000 两／1500SP／特药ハーフ ×2
**战斗条件：**①战斗胜利。
**特别奖励：**①奥义命中 1 回。（鎧通しの矢尻 ×2）




飞段的攻击力非常高，连技与忍术的伤害都很大，但招式以体式为主。阿斯玛可以在飞段的射程之外，以火遁 · 灰积烧或是奥义查克拉刀 · 真一文字发动攻势。鹿丸的援护攻击具有一定的压制力，可以积极使用。蓄起团队槽后，鹿丸还可以进行援护防御，让查克拉回复变得更加容易。

## ✦战斗 04 时间稼ぎ

**操作角色：**鹿丸 **对手角色：**飞段
**援护角色：**丁次 **对手援护：**角都

**时间：**无限 **报酬：**5000 两／2000SP／特药ハーフ ×2
**战斗条件：**①战斗中不能使用奥义。
**特别奖励：**①使用 4 次援护攻击。（坚牢の种 ×2）

鹿丸本就不擅长贴身肉搏，与攻击力较高的飞段采用接近战占不到什么便宜，伺机使用丁次的援护攻击，以及忍术影缝之术，从中距离组织进攻。不仅是特别奖励的需要，尽量多地使用援护对此战也比较有利，蓄起团队槽后，飞段如被吹飞攻击命中，丁次会自动追打，对于不能使用奥义这场战斗来说，这是制造增加伤害的好机会。

## ✦战斗 05 修业大诘め

**操作角色：**鸣人 **对手角色：**卡卡西
**援护角色：**无 **对手援护：**无

**时间：**无限 **报酬：**3000 两／1000SP／力米 ×2
**战斗条件：**①战斗中不能使用觉醒状态。
**特别奖励：**①查克拉残量在 40% 以上。（神秘の雫 ×2）

和之前与卡卡西的战斗差不多，只是其替身术用得更多，连续技中断接螺旋丸的打法命中率较高。卡卡西使出替身术时，一定要及时停止，注意防御其雷切。如果有机会将卡卡西打浮空，可直接接九尾螺旋丸，十分强力。拉远距离蓄好查克拉连用九尾螺旋丸的战术简单粗暴，只是使用奥义时注意一下查克拉残量，以免完成不了特别奖励。

## ✦战斗 06 吊い合战

**操作角色：**鹿丸 **对手角色：**飞段
**援护角色：**无 **对手援护：**角都

**时间：**无限 **报酬：**4000 两／1000SP／素质な墨 ×2
**战斗条件：**①战斗中不能使用奥义。
**特别奖励：**①查克拉残量在 40% 以上。（神秘の雫 ×2）

由于这一战不能使用奥义，也没有援护，因此想要一口气制造大伤害就变得十分困难，可以事先吃个便当增加战力。查克拉冲刺后接连技是基本战法，但长连续技除了易被飞段替身掉，角都距离万能的援护攻击也具有一定的威胁，而且飞段援护用得还很积极。因此推荐使用短连技加忍术，或是短连技加投技。在对手援护处于待机状态时，投技的安全性更高。

## ✦战斗 07 数多の性质

**操作角色：**卡卡西 **对手角色：**角都
**援护角色：**井野／丁次 **对手援护：**无

**时间：**无限 **报酬：**4000 两／1500SP／素质な墨 ×2
**战斗条件：**①战斗中不能使用强化忍术。
**特别奖励：**①连携奥义命中 1 次。（高级蛤蟆油 ×2）

这一战的难度比较低，卡卡西只是远距离放万花镜写轮眼也能把角都玩儿死，而且我方有丁次和井野两个援护，优势明显。以一般的战术配合援护的积极使用，压制力也足够了，在团队槽蓄满时角都的体力也所剩无几了，此时就以一个连携奥义爽快地结束战斗，奖励条件也能顺势完成。



## ✦战斗 08 火の意志を悬けて

**操作角色：**鹿丸 **对手角色：**飞段
**援护角色：**无 **对手援护：**无

**时间：**无限 **报酬：**5000 两／2000SP／がらんどうの实 ×2
**战斗条件：**①战斗胜利。
**特别奖励：**①用奥义 KO 对手。（梦见の种 ×2）

这次只用与飞段单挑，对我方不利的封印奥义和觉醒状态也没有了，因此难度反而降低了，可放手对攻。尽管可以使用奥义，但影寄せの术发动时的破绽比较大，不建议随便使用，还是以查克拉冲刺接连技为进攻核心，在飞段体力不多时再以奥义将其了结，获取特别奖励。

### CHECK 03

接下来与角都的大战是目前为止难度最高的一场战斗，有不少玩家在游戏中的第一次 GAME OVER 也都出自这一战。吃便当对于降低此战难度还是很有帮助的，如果此时手头已经没有强力道具了，推荐玩家还是先返回木叶整备一下。

## ✦战斗 09 疾风怒涛

**操作角色：**鸣人 **对手角色：**角都
**援护角色：**无 **对手援护：**无

**时间：**无限 **报酬：**30000 两／4000SP／黑金 ×2
**战斗条件：**①战斗中不能使用奥义或觉醒状态。 ②所有不利状态对对手无效。
**特别奖励：**①成功使用替身术 4 次。（カヤクダケ ×2）

### 前半战

流程至此，应该已经获得了一些中级忍具，除了便当之外，装备些提升能力的兵粮丸、龟甲丸什么的，攻击型忍具带起爆札不错，对战斗会有切实的帮助。本场战斗的难度集中在后半段，所以一开始不必使用忍具，随便打两套连技角都就会觉醒，觉醒后的角都远程攻击能力加强，不过这也为玩家使用替身术提供了方便，远远地连点防御键即可，直至完成奖励条件。

**QTE 指令**

←>↑>←>↑>〇〇 × > × 〇〇 > × △〇>〇> ×× △〇>〇

### 后半战



角都的本体完全被触手包围后会固定在大树之间，攻击变得异常犀利，且玩家一侧的攻击机会变少。在用忍者移动躲过火遁与风遁的两次攻击之后，可快速接近角都，他之后的触手拍击正下方有空隙，刚好可以躲过，之后就以空中连技进行打击，但不可贪多，以免处于攻击硬直中无法躲过角都的下一轮攻击。威力巨大的雷射炮是直线攻击，以忍者移动横向躲避即可。当出现按键提示时，就冲上向把角都的本体从触手中拉出来，之后是对其造成集中伤害的好机会。打一会儿，角都会重新回到触手当中，重复刚才的打法，一般再把角都拉出来一次就能打入 QTE 阶段。

**QTE 指令**

△△>△ ×× >↑ ×× >←>→>←△△〇>〇连打>□

# 第四章 “蛇”结成

## 基本流程



操作角色 **佐助**

### 4.1 动きだす者たち
战斗 01 | 战斗 02 | CHECK01 | 战斗 03

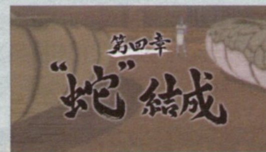
在东据点的战斗过后，向南据点方向行进。

### 4.2 北アジトに向けて
CHECK02 | 战斗 04 | 战斗 05

在香磷加入后返回东据点方向会出现北据点通路，在洞穴内找到两个卷物后，向北据点移动。

### 4.3 搜索再开
战斗 06 | 战斗 07

重吾成为仲间之后，为寻求鼬的情报，一行人向静动之森附近移动。




第五章 兄与弟 开始

### 战斗 01 凌驾する者

操作角色：佐助　对手角色：大蛇丸
援护角色：无　对手援护：无

时间：无限　报酬：5000 两 /2000SP/ 忍の卷物 ×2
战斗条件：①战斗中不能使用强化忍术。
特殊奖励：①攻击达成 15 连击。(高级虾蟆油 ×2)

难度并不大的一场战斗，只是大蛇丸替身术用得比较多，想要完成 15 连击的奖励条件要靠点运气，推荐使用查克拉冲刺接连续技千鸟锐枪（上方向的连技）来完成，被替身掉的几率会小一些。同时，我方也要时刻警惕大蛇丸使用替身术之后的反击，同样以替身术来应对。

### 战斗 02 立场决する一战

操作角色：佐助　对手角色：水月
援护角色：无　对手援护：无

时间：无限　报酬：5000 两 /2000SP/ 忍の丸药 ×2
战斗条件：①战斗中不能使用强化忍术。
特殊奖励：①体力值残量在 40% 以上。(ネバネバ琥珀 ×2)

如果要完成奖励条件，那么此战就需对防守有所重视。水月的攻击起动速度虽不快，但他的攻击段数少，攻击力高，被命中的话要注意替身术的输入时机，切实以替身术脱出，减小损伤。替身术成功后的反击也应以短连技为主。

**CHECK 01**

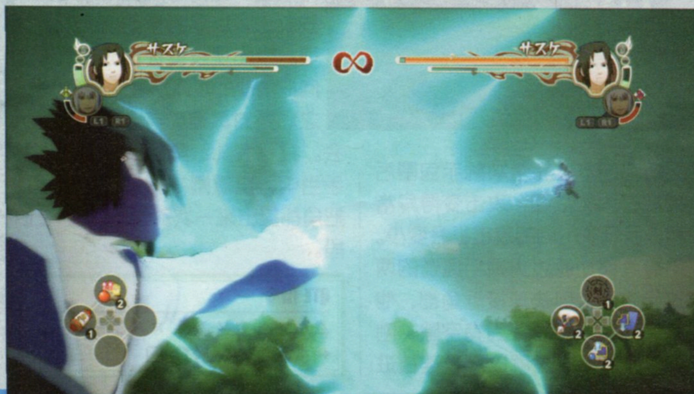
过海之后就可以前往南据点在场所了，但沿途有妨碍前进的结界，需要清除三个符咒。第一枚在路左侧的岩石上贴着，第二枚在路口右边的树上，第三枚在海边左侧的树干上，都很容易找。

### 战斗 03 结界に生れし者

操作角色：佐助　对手角色：佐助
援护角色：水月　对手援护：水月

时间：无限　报酬：5000 两 /2000SP/ 历战のクナイ ×2
战斗条件：①战斗中不能使用强化忍术。
特殊奖励：①援护攻击使用 4 次。(がらんどうの实 ×2)

解开封印后同样会启动复制咒术，对手是与自己同样的组合，可在中距离以手里剑诱敌，再以查克拉冲刺接连续技的攻势夺取对手体力。积极使用水月的援护忍术不仅是为了奖励条件，对基本的战斗也会有利。




**CHECK 02**

北据点前的洞窟出口处大门紧闭，钥匙是洞窟内的两个卷物，卷物分别在地图左下和上方偏右的两间屋子里，由于本作没有 RPG 那样的踩地雷战斗，所以大可以慢慢探索，找卷物时也顺便搜刮一下各类素材。

### 战斗 04 暴走する咒印

操作角色：水月　对手角色：重吾
援护角色：香磷　对手援护：无

时间：无限　报酬：6000 两 /2000SP/ 特药ハーブ ×2
战斗条件：①战斗胜利。
特殊奖励：①援护攻击使用 4 次。(铠通しの弓矢 ×2)

香磷的援护忍术是放出毒雾，虽然距离比较短，但是持续时间长，也不会将敌人打倒，可以长时间地定住对手，用水月的奥义激流 · 水化之术确认，时间上都绰绰有余，是制造大伤害非常实用的手段。在受到重吾的攻击时呼出援护也能够解困并反击。




### 战斗 05 冲动一闪

操作角色：佐助　对手角色：重吾
援护角色：水月 / 香磷　对手援护：无

时间：无限　报酬：6000 两 /2000SP/ 特药ハーブ ×2
战斗条件：①战斗中不能使用强化忍术。
特殊奖励：①体力值残量在 40% 以上。(铠通しの弓矢 ×2)

拥有双援护的有利状态，重吾本身的攻击速度又慢，一被命中马上可以用援护脱出，所以体力损失超过 60% 的可能性不大。重吾使用查克拉冲刺时，直接以奥义迎击，十分有效。

### 战斗 06 “蛇”の进攻

操作用巴：佐叻　对手用巴：迪达拉
援护角色：无　对手援护：阿飞

时间：无限　报酬：6000 两 /2000SP/ 良质な墨 ×2
战斗条件：①战斗中不能使用强化忍术。
特殊奖励：①忍术使用 4 次。(毒蜂の针 ×2)

电脑控制的迪达拉　样会采取拉远距离连用飞行道具的战术，在中距离时可以用奥义千鸟真枪突进迎击，命中一两次就能锁定胜局。因为特殊奖励的需要，用忍术抵消普通飞行道具的方式也可行。

### 战斗 07 芸术大爆发

操作角色：佐助　对手角色：迪达拉
援护角色：无　对手援护：无

时间：无限　报酬：15000 两 /2000SP/ 良质な墨 ×2
战斗条件：①战斗中不能使用强化忍术。 ②战斗中不能使用奥义。
特殊奖励：①以觉醒状态 KO 对手。(ネバネバ琥珀 ×2)

这一战打的是迪达拉的觉醒状态，他会骑在大鸟身上低空飞行，攻击会变得比较凶猛。普通攻击难以将对手打出硬直，而且地上连技也经常打不中，因此主要的攻击手段应该是空中连技或忍术。迪达拉觉醒后的目标很大，闭着眼放忍术都能打中，只是忍术的查克拉消耗太快，有时迪达拉会发呆，此时是回复查克拉的好时机。佐助的觉醒是咒印状态，放忍术时有点行踪飘忽，拉近距离后再放。

# 第五章 兄与弟

## 基本流程



操作角色 佐助

**5.1 决着の时** 战斗01 战斗02
在天地桥附近打开前往宇智波据点的隐藏道路。

**5.2 时来る** 战斗03 CHECK01
完成佐助对鼬的复仇之战。

第六章 自来也豪杰物语 开始

### 战斗01 导かれし因缘

操作角色：佐助　对手角色：鼬
援护角色：无　对手援护：无

时间：无限　报酬：7000两/2000SP/忍の札×2
战斗条件：①战斗中不能使用强化忍术。②战斗中不能使用奥义和觉醒状态。
特殊奖励：①替身术成功使用4次。(气だるさの实×2)

由于只有豪火球忍术可以使用，也没有援护，这种战况是比较不利的。以连续技进行近战，鼬难免会使用替身术，应随时准备也以替身术应对其反击。而且为了完成奖励条件，也要故意挨打再替身逃脱，多注意一下替身的输入节奏。

### 战斗02 雾隐れの者たち

操作角色：水月　对手角色：鬼鲛
援护角色：香磷/重吾　对手援护：无

时间：无限　报酬：7000两/2000SP/忍の札×2
战斗条件：①战斗胜利。
特殊奖励：①用连携奥义KO对手。(气だるさの实×2)

三个打一个的战斗要领大家应该都已经掌握了，而且本战的特殊奖励也是要用连携奥义完成最后一击，因此只要一有机会就用援护可以说是基本原则。被攻击时用香磷反击，攻击时以重吾压制，都是不错的选择。在团队槽未满时，不宜将鬼鲛的体力打得太低，以免失去使用连携奥义的机会。

### 战斗03 うちはの二人

操作角色：佐助　对手角色：鼬
援护角色：无　对手援护：无

时间：无限　报酬：35000两/5000SP/カヤクダケ×2
战斗条件：①战斗中不能使用奥义和觉醒状态。②所有不利状态对对手无效。
特殊奖励：①替身术成功使用4次。(奇迹の墨×2)

#### 前半战

鼬在与佐助拉开一定距离时，会比较多地使用手里剑进行攻击和牵制，而前半战有个隐藏QTE，只要双方同时使用查克拉手里剑，就会出现一个□连打的QTE，狂拼手里剑，非常热血，赢了的话还能对鼬造成较大伤害，推荐先诱发此QTE，之后再打上几下就能进入后半段的战斗了。

**QTE指令**
○连打>←>↑>△○>↓

#### 后半战

被麒麟击中的鼬展现出其真正的实力，他召唤出的须佐能乎攻防一体，不易对付。须佐能乎的纵砍和突刺以忍者移动回避，横斩要看准时机跳跃，掀起的落石看地上的影子来躲，总之是要耐心回避，打得保守一些没有关系，待须佐能乎出现硬直时，就冲到其身下攻击鼬的本体，以连技破防后会出现○键提示，可发动雷切造成较大伤害，也可在有效时间内用连技多打下些体力。基本上战斗就是在这样的躲和打之间切换，但在鼬体力较少时须佐的攻击频率会加快，回避时要集中精力。



**QTE指令**
←>×○>↑△□>△连打

### CHECK 01

在后半战结束之后，满身疮痍的鼬一步步逼近已用尽查克拉的弟弟，无论是用剑攻击，还是丢出起爆符，都无法打破须佐能乎的防御……这一段其实已经不属于战斗部分，算是可操作的剧情，在《战神》系列每一作中都有这样的手法用以表现煽情的桥段。此处表现手法上的借鉴非常成功。

# 第六章 自来也豪杰物语



操作角色 自来也

**6.1 雨隐れの里へ** 战斗01
从木叶村出发向不叶之森周边移动，再由天地桥到达雨隐村。

**6.2 自来也とペイン** 战斗2 战斗03 CHECK01
在雨隐村，自来也将经历人生最波澜壮阔的一场战斗。



操作角色 鸣人

**6.3 战死报告** 任务04 战斗04
完成委托任务之后前往火影部屋。

**6.4 茫然自失**
得知自来也的死讯，备受打击的鸣人一步步向村子外走去。

最终章 涡涡鸣人物语 开始

### 战斗01 修业の一幕

操作角色：自来也　对手角色：鸣人
援护角色：无　对手援护：无

时间：无限　报酬：8000两/2500SP/良质な墨×2
战斗条件：①战斗中不能使用觉醒状态。
特殊奖励：①忍术使用4次。(最高级虾蟆油×2)②奥义命中1次。(黄金の腕轮×2)

这一战是自来也回忆与鸣人修练时的情况，画面会有褪色胶片的效果，但对战斗没什么影响。自来也的攻击速度比较慢，再加上奖励条件，在战斗一开始就可以集中使用忍术和奥义，在鸣人倒地起身时可马上以螺旋丸压制，命中率还不错。这是第一场有两个奖励条件的战斗，但不必担心，因为两个条件是可以分两次完成的。

### 战斗02 师弟别つ时

操作角色：自来也　对手角色：小南
援护角色：无　对手援护：无

时间：无限　报酬：8000两/2500SP/历战のクナイ×2
战斗条件：①战斗中不能使用觉醒状态。
特殊奖励：①体力量残量在60%以上。(传说のクナイ×2)

小南在中远距离以手里剑攻击居多，以查克拉冲刺一口气接近可以赢得攻击机会。只是小南在体力较少时会进入觉醒状态，要尽可能制止，不仅是因为她在变身后的性能提升，而且也不吃奥义，缺少了重要的输入手段。在小南体力低于50%时，能以连续的攻势将其一口气解决的话，可以减少麻烦。

### 战斗03 仙神の斗い

操作角色：自来也　对手角色：佩恩
援护角色：无　对手援护：无

时间：无限　报酬：40000两/5000SP/金刚石×2
战斗条件：①战斗中不能使用奥义和觉醒状态。②所有不利状态对对手无效。
特殊奖励：①援护攻击使用4次。(阴阳石×2)

#### 前半战

前半战的对手是佩恩召唤的一只巨大螃蟹，其正面防守严密，无法对其造成伤害，所以要用忍术移动绕到螃蟹的侧面或背后进行攻击。自来也的攻击频率不高，可选择在连技中夹螺旋丸，或用螺旋丸狂轰。螃蟹退回

水里时就回复查克拉，并等待下一次的攻击机会。反复几次可顺利解决大螃蟹。

**QTE 指令**

△△○> R1 >→↑○>○ × △>□□△○

## 后半战



过此时的佩恩只是暂时失去行动能力，其体力会慢慢回复。因此这一战在战术上并不是各个击破，而是要平均分配伤害，再将三个佩恩的体力打空，可以用 L1 的援护，比较容易实现。这样就能把他们三个聚在一起，并发动大玉螺旋丸完成战斗。

发动仙人模式的自来也非常强大，他肩上的两位蛤蟆大师则是威力极强的援护。尽管对手是三个佩恩，但每个只有一条体力，被集中攻击的话那点体力挨不了几下，不

**QTE 指令**

× △←>○○△□>○> L1 R1 △○>○连打

### CHECK 01

在左腕负伤，查克拉耗尽的状态下与佩恩六道的战斗可以说是毫无胜算，无论玩家如何拼命抗争都改变不了自来也的结局，因此这实际上也属于可操控的剧情，而非战斗部分。就请以亲自参与的方式上演这悲情的一幕吧。

### 任务 04

在木叶村，鸣人接到了一个新的任务，于是向木叶之森方向前进，路上遇到老婆婆，找到相关的人对暗号时按照“砂漠の粉”、“风に集いて”、“砂漠バラ”的答案来回答即可。

### ✦战斗 04 ナルトの任务

操作角色：鸣人　对手角色：我爱罗
援护角色：无　对手援护：无
时间：无限　报酬：6000 两 /1000SP/—
战斗条件：①战斗中不能使用觉醒状态。
特殊奖励：①忍术使用 2 次。(ヒスイの仮面 ×2)　②奥义命中 1 次。(黄金の腕轮 ×1)

与我爱罗的战斗难度不大，可以一上来就使用奥义风遁 · 螺旋手里剑突袭我爱罗，先制的命中率还是很高的。甚至可以不命中就重来博概率，命中一次，特殊奖励也完成了一条，另一条用两次忍术并不需要命中。一上来就有体力上的优势，之后的战斗就简单了。

## 最终章 漩涡鸣人物语

### 基本流程



**操作角色 鸣人**

- 7.1 立ち上がる者（战斗 01 / 战斗 02）
  为学习仙术，鸣人前往妙木山进行严格的修行。



**操作角色 卡卡西**

- 7.2 カカシの归还
  卡卡西由砂隐村出发，返回木叶，此后将是连场激战。
- 7.3 ペイン袭来（CHECK01 / 战斗 03 / 战斗 04 / 战斗 05 / 战斗 06）
  在因佩恩袭击而遭破坏的木叶，向纲手所在方向移动。



**操作角色 小樱**

- 7.3 神の痛み
  追击佩恩。



**操作角色 鸣人**

- 7.4 平和への道（战斗 07）
  打倒佩恩，欣赏通关动画。

终极冒险模式 通关

### ✦战斗 01 仙术修业 · 其の壹

操作角色：鸣人　对手角色：卡卡西　援护角色：无　对手援护：小樱 / 佐井
时间：无限　报酬：9000 两 /2500SP/ 金刚石 ×2
战斗条件：①战斗中不能使用觉醒状态。
特殊奖励：①查克拉残量在 60% 以上。(サクレッタケ ×2)

与卡卡西的复制体进行战斗，因为对方有两个援护，所以战斗局面对我方不利。比较理想的状态是，援护角色的攻击尚未使出，就被我方连续的攻击所中止，或是以有特写画面的攻击如投技、奥义来令援护失效。在援护的冷却时间中，也是我方出手的好时机。要完成奖励条件，注意不要以奥义 KO 对手。



### ✦战斗 02 仙术修业 · 其の贰

操作角色：鸣人　对手角色：自来也　援护角色：无　对手援护：无
时间：无限　报酬：9000 两 /2500SP/ サクレッタケ ×2
战斗条件：①战斗中不能使用觉醒状态。
特殊奖励：①体力值残量在 60% 以上。(サクレッタケ ×2)

与自来也的复制体战斗，因为是一对一，所以可以从容使用替身术闪到其身后进行反击，和防止自来也的螺旋丸一样，都可以用螺旋丸或风遁 · 螺旋手里剑来反击。连续技将对手浮空时可把握时机接螺旋丸，是制造大伤害的好时机。自来也的攻击节奏比较慢，替身术的节奏也要随之调整，不然会对奖励条件有所影响。

### CHECK 01

被佩恩袭击而崩坏的木叶村地形发生了很大的改变，完全变成了一本道，不再有岔路，一直向前走前往纲手所在的位置，故事就能继续进行下去。而战斗 03 至战斗 07 全部都会在崩坏的木叶村发生。

### ✦战斗 03 强袭のペイン

操作角色：卡卡西　对手角色：佩恩
援护角色：无　对手援护：无
时间：无限　报酬：10000 两 /2500SP/ 阴阳石 ×2
战斗条件：①战斗胜利。
特殊奖励：①用忍术 KO 对手。(秘密のレシピ · 壹 ×1)

没有援护的一对一战斗，还是采取以忍者移动诱敌，再以查克拉冲刺奇袭的基本战法，整体来说是一场重视攻击的战斗。完成奖励条件可以获得特殊素材，因此要注意调节对手的体力，以雷切完成最后一击。

### ✦战斗 04 ペインの能力

操作角色：卡卡西　对手角色：佩恩
援护角色：丁次 / 井野　对手援护：无
时间：无限　报酬：12000 两 /2500SP/ 阴阳石 ×2
战斗条件：①战斗胜利。
特殊奖励：①援护攻击使用 4 次。(秘密のレシピ · 贰 ×1)　②连携奥义命中 1 次。(黄金の首饰り ×2)

可多使用援护以速度提升团队槽，战斗便会向有利方向发展。佩恩的连续技对替身术的使用时机要求比较严格，因此为避免失手，可以在受到攻击时，替身术和援护同时使用，增加脱出的几率。

## ✦战斗 05 无慈悲なる天使

操作角色：牙　对手角色：小南
援护角色：志乃／雏田　对手援护：无

时间：无限　报酬：15000 两 /2500SP/ サクレツタケ ×2
战斗条件：①战斗胜利。
特殊奖励：①援护攻击使用 4 次。(バクレツタケ ×2) ②连携奥义命中 1 次。(黄金の首饰り ×3)

志乃的援护忍术速度比较慢，而雏田的援护忍术更倾向于防守，因此攻击方面主要以忍术牙通牙或查克拉冲刺来突袭。援护积极使用，小南体力在一条以下时，可多尝试连携奥义，不仅是为了完成奖励条件，也可避免小南觉醒，迅速解决战斗。

## ✦战斗 06 火の影を背负う者

操作角色：纲手　对手角色：佩恩
援护角色：小樱／鹿丸　对手援护：无

时间：无限　报酬：20000 两 /3000SP/ バクレツタケ ×2
战斗条件：①战斗胜利。
特殊奖励：①援护攻击使用 4 次。(重镇の证 ×1) ②连携奥义命中 1 次。(黄金の首饰り ×3)

这是故事模式中惟一一次使用纲手，因为她的攻击距离短，包括奥义的有效距离都很短，所以一定要主动贴近之后再发动攻击，在佩恩的神罗天征打空时是反击的好机会。两个援护方面，鹿丸的攻击距离短但判定大，主要用于防守，小樱属于中距离范围攻击，用于进攻比较合适。总之还是积极使用援护，以连携奥义结束战斗可谓省心省力。

## ✦战斗 07 惊天动地

操作角色：鸣人（仙人模式）　对手角色：佩恩
援护角色：无　对手援护：无

时间：无限　报酬：70000 两 /5000SP/ 怪力米 ×2
战斗条件：①战斗中不能使用奥义和觉醒状态。 ②所有不利状态对对手无效。
特殊奖励：①忍术使用 6 次。(奇迹の墨 ×2)

### 前半战

最终 BOSS 战的流程较长，但体力回复的机会很多。由于佩恩在受到连续技攻击时，十有八九会用替身术脱离，所以长连技尽量少用，而且混入螺旋丸与投技来制造较为安定的伤害值。另外，查克拉槽应经常保持在一半以上，以替身术将受创控制在最小限度。佩恩连技的前半段至神罗天征都是一样的，所以在神罗天征使出前使出替身术则最佳，还可以回避后以忍术进行最速反击。

**QTE 指令**
←→> × △O> ↓△O> OOO> △O> □> O> ←→

### 中盘战

在战斗中盘，鸣人会觉醒变身为九尾・六本目状态，佩恩则会以岩石包裹进行防御及以投石攻击。变身后鸣人的移动速度非常快，但是惯性也很大，不易控制，边往一个方向跑躲避落石，边发射虚狗炮，可以一点一点破除岩石，并对佩恩造成伤害，直至将其从空中击落。另外，当佩恩投掷巨石时，可连打〇键将巨石打回去，就能直接将佩恩击落。落地后佩恩会产生长时间硬直，冲上去以〇键打浮空，再进行追打是造成大伤害的机会。

**QTE 指令**
O> △连打> △△□O> □

### 后半战



最终阶段的战斗，鸣人会从变身状态回到了普通状态，打法方面与前半段基本相同，在佩恩连技的神罗天征处使用替身术进行反击。这个阶段佩恩的体力不多，但在体力所剩无几时会处于觉醒状态，以最后的力量放手一博，但在攻击一轮后会原地喘息，头上会出现〇键提示，这是发动特殊攻击的机会。特殊攻击过后鸣人会由仙人模式变回通常状态，不过只要完成最后的 QTE，就能赢得最终的胜利。

**QTE 指令**
△△O> O连打> ↑ × > × □△O> O连打

# 断章 八尾の人柱力

## 断章出现的方法

完成最终章
▼
完成37个诅咒人形的讨伐
▼
在火影部屋外向咒术师报告
▼
进入火影部屋向纲手报告
▼
在木叶大门手收到传书鸟的定期连络信
▼
将定期连络信交给纲手
▼
断章开始

## ✦战斗 01 八尾の力

操作角色：佐助（鹰）　对手角色：奇拉比
援护角色：无　对手援护：无

时间：无限　报酬：20000 两 /3000SP/ 黄金の腕轮 ×2
战斗条件：①战斗胜利。
特殊奖励：①用忍术 KO 对手。(黄金の腕轮 ×2)



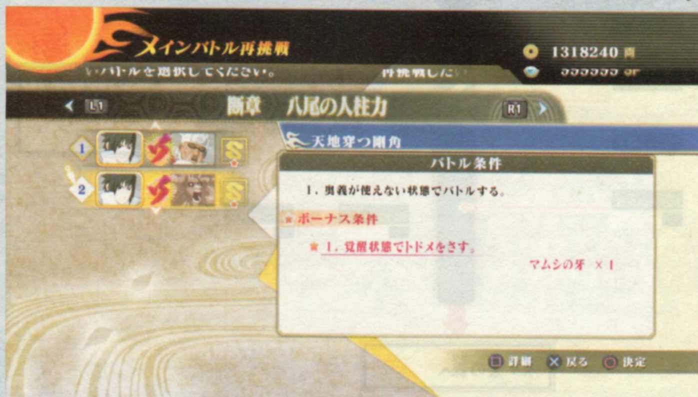
断章只有两场佐助与八尾的战斗。鹰小队的佐助招式上变化较多，奇拉比则属于突进近战型的角色，他的连续技替身节奏不太好掌握。不过此时主线已经通关，在忍具方面已经有一些中高级的可以装备了，再加上不限制奥义，所以一开始就可以集中火力，顺利的话几秒钟就能轰下奇拉比一条体力。奖励条件需调节好对手体力，中距离连放雷切即可。

## ✦战斗 02 天地穿つ刚角

操作角色：佐助（鹰）　对手角色：奇拉比
援护角色：无　对手援护：无

时间：无限　报酬：50000 两 /6000SP/ 黄金の首饰り ×2
战斗条件：①战斗中不能使用奥义。
特殊奖励：①用忍术 KO 对手。(マムシの牙 ×1)

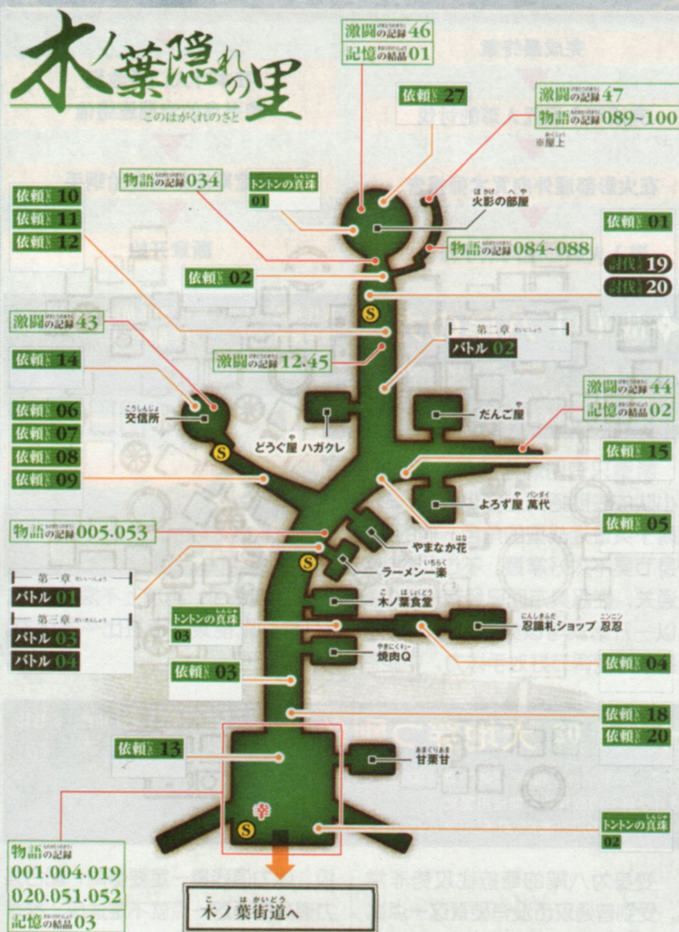
变身为八尾的奇拉比攻势非常猛，受到普通攻击没有硬直这一点比较麻烦，而且因为处于觉醒状态，也不能以佐助的奥义来重创对手。八尾的威力大，攻击段数少，很难替身，一般的打法是一上来能拼多少血就拼多少，在体力降到 45% 以下时觉醒，拉开距离后连续使用强力忍术天照与八尾对轰，尾兽的移动慢，躲不过天照，因此大部分情况下均可拼赢，顺便拿下特殊奖励。不过这一战拿 S 评价却很困难，虽说对奖杯和游戏完成度没什么影响，但就这一场战斗拿不到 S 会让人很不爽。因为战斗限制，得分点没那么多，所以要取得 S 级，体力值残量一定要够高，配合强力道具的话这一点就不难达成。推荐装备是大玉兵粮丸、替身卷物・改、起爆札・灭、和起爆玉・灭，一上来就提升攻击力，连用忍术，八尾被雷切命中时还是会产生硬直的。之后与八尾拉开距离，启用自动替身回复查克拉，如果此时攻击力上升效果消失了就再用一个大玉兵粮丸，上前往八尾身上扔两个顶级爆炸物，两下差不多就能打掉一条体力，接下来又是连续雷切时间。这种道具流战法可以令八尾没有多少的出手机会，体力在 75% 以上过关不成问题。





# 木ノ葉隠れの里 このはがくれのさと

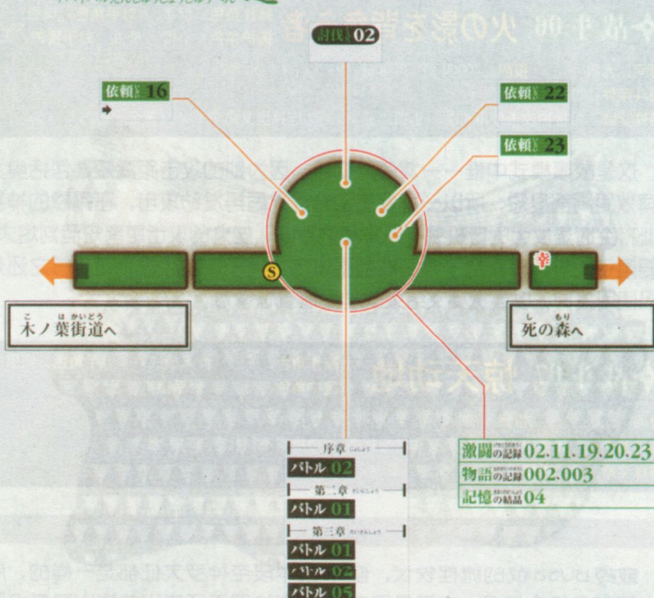
木叶村是鸣人和众多同伴的故乡，里面存在着各色商店。






# サバイバル演習場周辺 サバイバルえんしゅうじょうしゅうへん

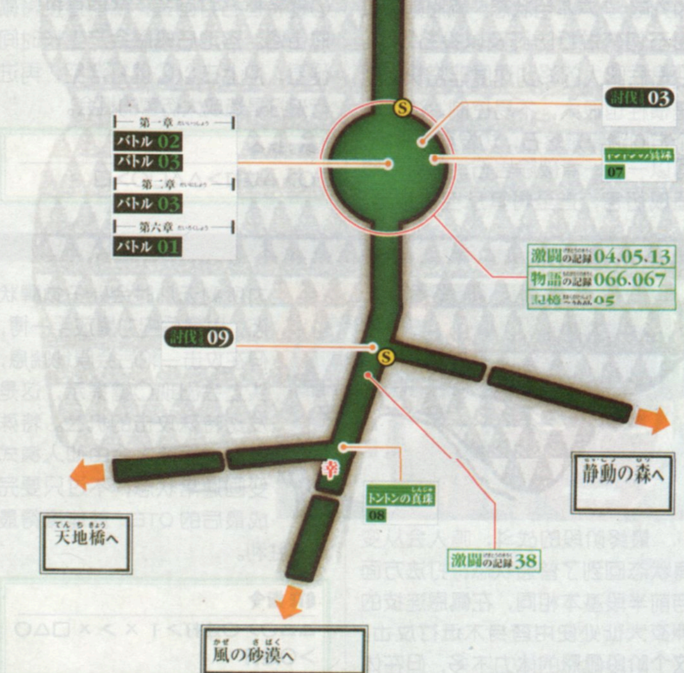
木业忍者修业所用的演习场，有多场战斗会在此发生。

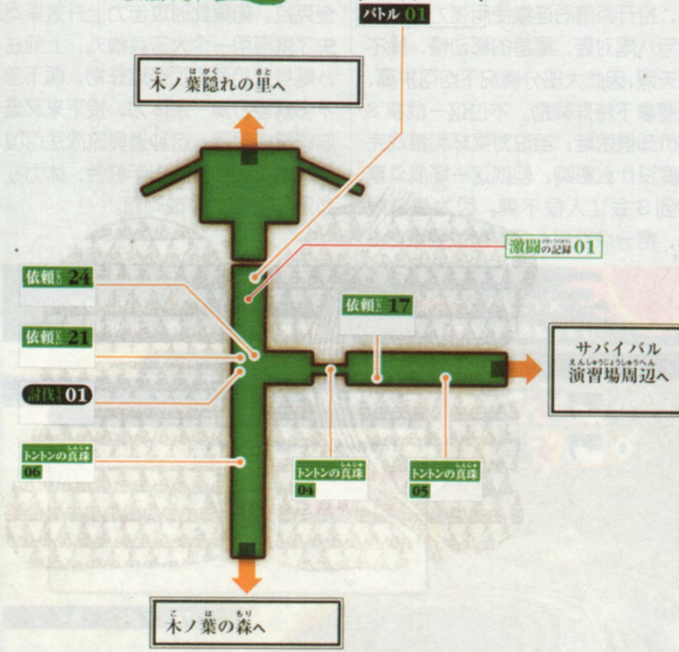





# 木ノ葉の森 このはのもり

木叶附近的密林，特点是有三个方向的分支通往各地



## 風の砂漠 かぜのさばく



木叶之森与砂隐村之间的砂漠，此处有不少的食物素材。



## 静動の森 せいどうのもり

木叶之森前往川之国的必经之路，战斗和讨伐事件较多。





## 砂隠れの里 すながくれのさと



我爱罗治理的砂隐村，店铺数量虽少，但算是少而精。



## 天地橋 てんちきょう

连接大蛇丸据点的大桥，会发生与强敌的战斗。







▲最终章完成后，在天地桥中间会出现木叶的间谍，与他对话就能前往雨隐村了。

▲在这里的存档点处，第五章会打开通往宇智波据点的通道，第五章结束后此通道就会暂时关闭，要通关后才会再次开通。



## 大蛇丸のアジト オロチまるのアジト

大蛇丸等人的据点，内部的迷宫中有大量素材可挖掘。

### 大蛇丸のアジト周辺 オロチまるのアジトしゅうへん

激闘の記録 18.28
記憶の結晶 10
第二章 バトル 08
トントンの真珠 19
行商人（第二章のみ）
討伐 08
天地橋へ

### 大蛇丸のアジト内部 オロチまるのアジトないぶ

第二章 バトル 08
討伐 16
物語の記録 056
物語の記録 057.058
物語の記録 055
物語の記録 054
物語の記録 032.033
物語の記録 031
第二章 バトル 06 バトル 07
物語の記録 030
激闘の記録 16.17
物語の記録 029



## "暁"のアジト(川の国) あかつきのアジト（かわのくに）

狙击尾兽的神秘组织"晓"的据点，第一章时会在此处激战。

### "暁"のアジト(川の国)周辺 あかつきのアジト（かわのくに）しゅうへん

静動の森へ
第一章 バトル 06
物語の記録 108
物語の記録 010~014
激闘の記録 08
記憶の結晶 08
トントンの真珠 16
討伐 06
激闘の記録 09
第一章 バトル 07 バトル 08



## 死の森 しのもり

与演习场相连的死之森，在流程中期才能够进入。

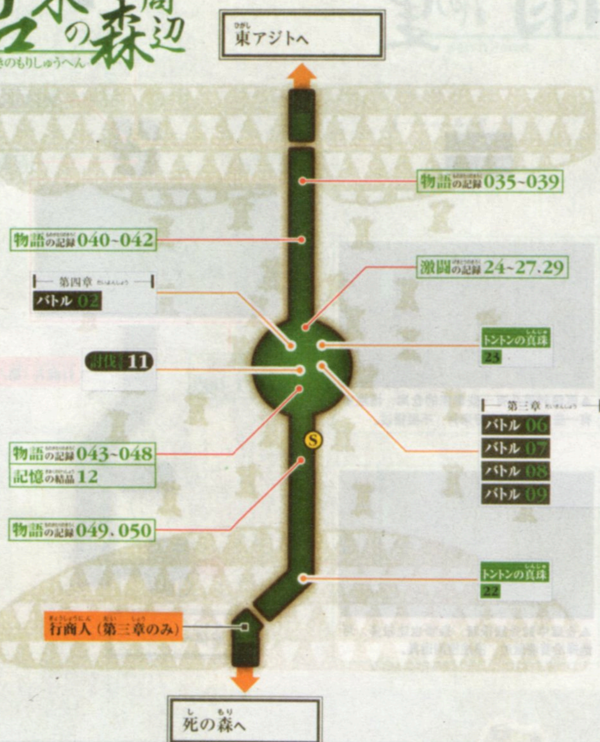
### 死の森周辺 しのもりしゅうへん

枯木の森へ
記憶の結晶 11
激闘の記録 21.22
トントンの真珠 21
討伐 10
トントンの真珠 20
南アジトへ
サバイバル演習場周辺へ



## 枯木の森かれきのもり

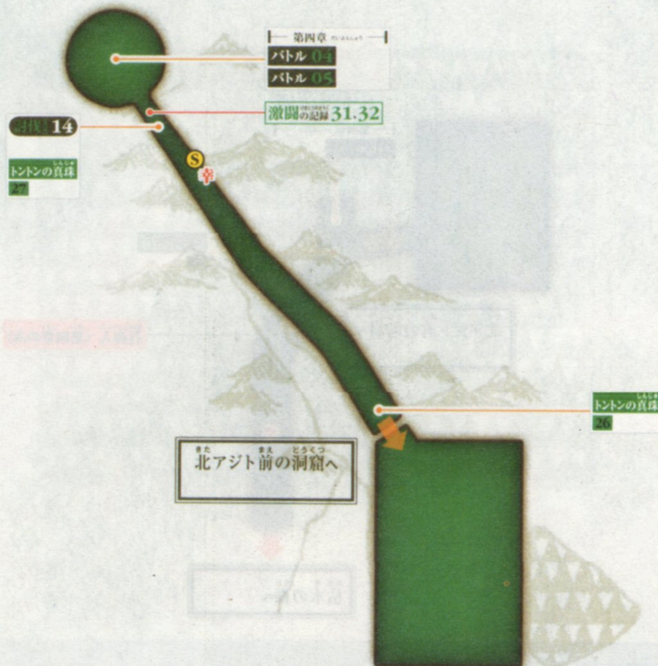
经过死之森后会进入枯木之森，第三章时会与“晓”在此激战。






## 北アジトきたアジト

位于北方的大蛇丸据点，据点前的洞窟类似迷宫。






## 南アジトみなみアジト

在海上浮起的小岛，属于大蛇丸的一个据点，进入时需解开封印。

南アジト周辺
みなみアジトしゅうへん

第四章
チェック01

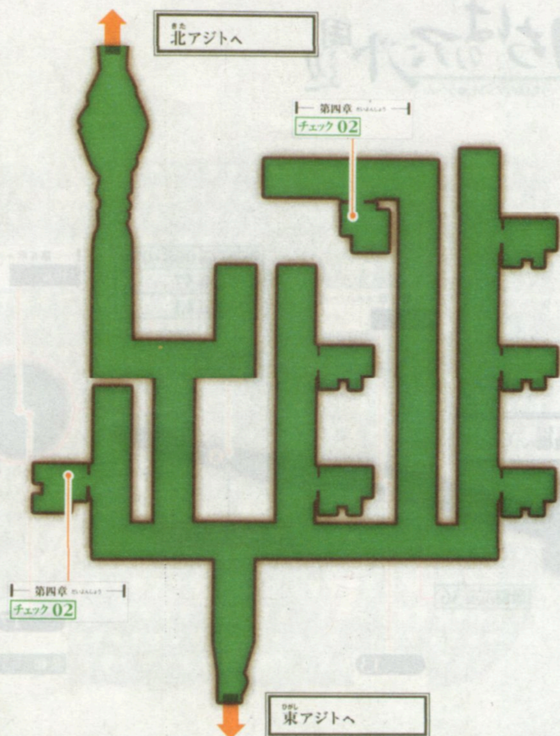
第四章
バトル03

トントンの真珠
24

死の森へ

激闘の記録30

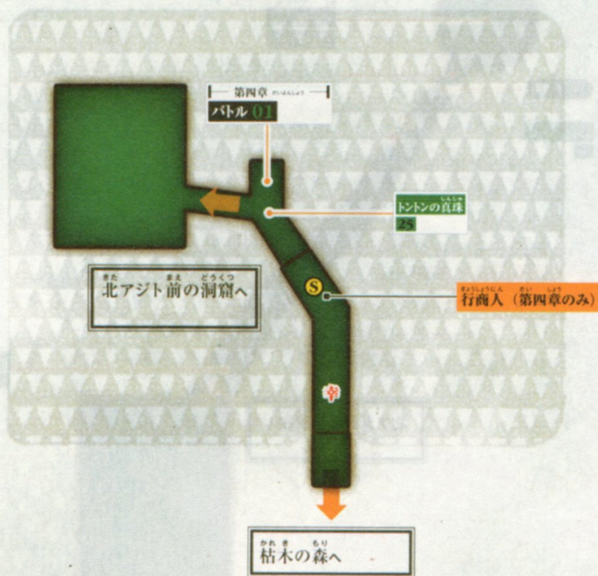
北アジト前の洞窟
きたアジトまえのどうくつ





## 東アジト ひがしアジト

佐助和水月所在的大蛇丸据点，第四章的开始地点。






## 雨隠れの里 あめがくれのさと

第六章才登场的特殊场所，自来也为调查"晓"只身前往。



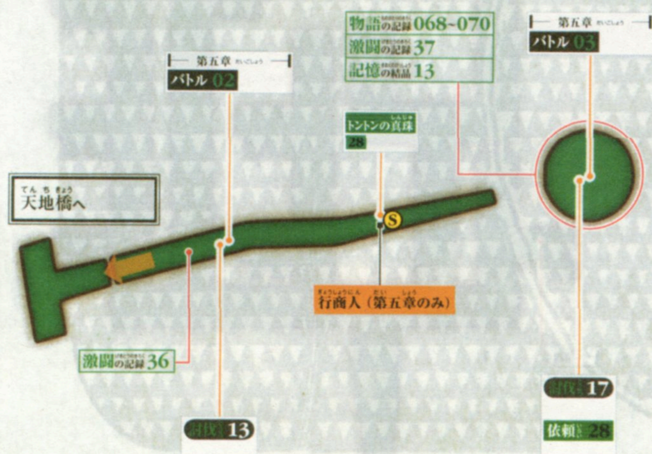

▲雨隐村里头有一些奇怪的仓库，场地中有一些书可以撞出好素材，不要错过。

▲仓库中的光线很暗，杂物也比较多，可选择沿着墙壁走，沿途搜刮道具。



## うちはのアジト うちはのアジト

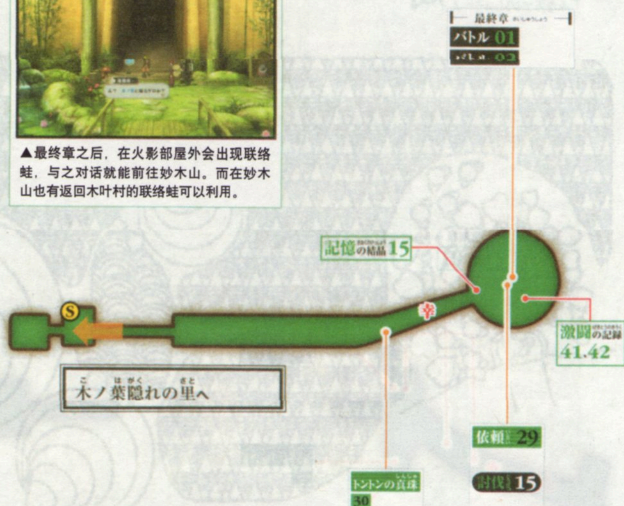
宇智波据点是佐助的目的地，与鼬的决战在此发生。






## 妙木山 みょうぼくざん

最终章登场，是鸣人向蛤蟆大师学习仙术的地方。






▲最终章之后，在火影部屋外会出现联络蛙，与之对话就能前往妙木山。而在妙木山也有返回木叶村的联络蛙可以利用。

# 终极冒险支线篇

除了主线剧情，本作还有丰富的支线任务，主要由 30 个依赖任务、通信事件和友好事件所组成，一些重要的支线都必须在完成最终章之后才能开展或者继续进行下去，因此在游戏通关后，依然还有大量的游戏要素可供挖掘。请注意，只有操作鸣人时，才能完成依赖和事件，流程中切换操作其他角色时无法引发、发展和完成支线。

## 依赖 01 咒いの人形回收

| 发生时间／条件 | 第一章 |
|---|---|
| 委托人 | 咒术师 |
| 委托场所 | 火影屋敷前 |
| 报酬 | 忍识札 ×1 |

虽说是第一个依赖，但这却是一个贯穿整个游戏的超长任务，即便游戏通关，还是有不少的工作需要去做。这个任务的目的比较直接，就是打败讨伐列表上散布在世界各地的 37 个诅咒人形——也就是各角色的复制体。战斗本身的难度并不大，掌握好打电脑的技巧之后，获胜不成问题。只是诅咒人形是分批出现的，有不少要通关后才会追加，如果没有新的讨伐清单出现，就需要去与咒术师对话。因为每次不会都打一个，所以实际上只要打 20 场战斗，此后咒术师消失。接下来要引发断章，完成断章之后，根据情报前往大蛇丸据点最深处，打败仙人模式的鸣人复制体才算是把这个任务彻底了结了。注意在大蛇丸据点中，会出现游戏中惟一的踩地雷式的战斗，所以请走最短路线，可以尽量少发生无意义的战斗。



### 诅咒人形讨伐列表

| 序号 | 诅咒人形 | 援护人形 | 出现条件 | 出现场所 | 报酬金额 |
|---|---|---|---|---|---|
| 01 | 鸣人 | — | 序章“お悩み相谈”事件 | 木叶街道 | 1000 两 |
| 02 | 卡卡西 | 小樱 | 依赖“咒いの人形回收”委托后 | 演习场周边 | 3000 两 |
| 03 | 凯 | 小李 | 第二章“一时の休息”完成 | 木叶之森周边 | 5000 两 |
| 04 | 宁次 | 天天 | 第二章“一时の休息”完成 | 静动之森周边 | 4000 两 |
| 05 | 我爱罗 | 勘九郎、手鞠 | 第二章“一时の休息”完成 | 风之砂漠周边 | 6000 两 |
| 06 | 蝎 | 千代 | 完成讨伐 05(讨伐后“咒いの人形・凶1”入手) | 晓之据点周边 | 8000 两 |
| 07 | 牙 | 油乃、雏田 | 第三章“久しぶりのラーメン”完成 | 静动之森周边 | 4000 两 |
| 08 | 佐井 | 大和 | 第三章“久しぶりのラーメン”完成 | 大蛇丸据点周边 | 4000 两 |
| 09 | 井野 | 丁次 | 最终章“立ち上がる者”完成 | 木叶之森周边 | 3000 两 |
| 10 | 阿斯玛 | 鹿丸 | 最终章“立ち上がる者”完成 | 死之森周边 | 6000 两 |
| 11 | 飞段 | 角都 | 把“咒いの人形・凶1”交给咒术师，并完成讨伐 09、10（讨伐后“咒いの人形・凶2”入手） | 枯木之森周边 | 12000 两 |
| 12 | 迪达拉 | — | 最终章完成 | 静动之森周边 | 7000 两 |
| 13 | 水月 | 鬼鲛 | 最终章完成 | 宇智波据点周边 | 7000 两 |
| 14 | 香磷 | 重吾 | 最终章完成 | 北据点周边 | 6000 两 |
| 15 | 自来也 | 纲手 | 最终章完成 | 妙木山修业场 | 10000 两 |
| 16 | 佐助 | 大蛇丸、兜 | 最终章完成 | 大蛇丸据点内部 | 13000 两 |
| 17 | 鼬 | — | 把“咒いの人形・凶2”交给咒术师，并完成讨伐 12～16（讨伐后“咒いの人形・凶3”入手） | 宇智波据点内部 | 20000 两 |
| 18 | 佩恩 | 小南、阿飞 | 把“咒いの人形・凶3”交给咒术师，其他诅咒人形均以回收（讨伐后“咒いの人形・凶4”入手） | 雨隐之塔神之座 | 30000 两 |
| 19 | 角都 | 大和、我爱罗 | 把“咒いの人形・凶4”交给咒术师 | 火影屋敷前 | 40000 两 |
| 20 | 小樱 | 重吾、迪达拉 | 完成讨伐 19 | 火影屋敷前 | 50000 两 |

注：讨伐 19 和 20 为追加战斗，在与咒术师对话后会直接开始，不必再去寻找诅咒人形。

## 依赖 02 木ノ叶丸の悩み

| 发生时间／条件 | 第一章 |
|---|---|
| 委托人 | 木ノ叶丸 |
| 委托场所 | 火影屋敷前 |
| 报酬 | 1000 两 |

这个任务非常简单，只需寻找三种素材，然后到忍具店合成新忍具“飞脚丸”即可。三种素材分别是疾风の种、シャッキリハーブ、忍の药丸，一般来说看到调查点就捡捡素材的话，可以直接去合成“飞脚丸”了。如果发现少素材，前两个素材在火影部屋入口前的花草中可以找到，第三个在火影屋敷大门外的罐子里有。




## 依赖 03 迷子捜し

| 发生时间／条件 | 第一章 |
|---|---|
| 委托人 | 母亲 |
| 委托场所 | 木叶大桥上 |
| 报酬 | 1000 两／大判 ×2 |

找人的小任务，同样非常轻松。在和走失孩子的母亲了解她孩子的衣着发型之后，前往小巷尽头的忍者卡片店“忍忍”的门口，就能找到正在哭泣的小女孩了。

## 依赖 04 かくれんぼ胜负

| 发生时间／条件 | 第二章／依赖 02 达成 |
|---|---|
| 委托人 | 木ノ叶丸 |
| 委托场所 | 忍者卡片店“忍忍”门前 |
| 报酬 | 1000 两／最高级虾蟆油 ×2 |

前作中也有和木叶丸捉迷藏的任务，不过这次的捉迷藏没有做成迷你游戏的形式，可以说简单到令人发指。在“忍忍”前接受委托之后，往一乐拉面店方向走几步，就能看到木叶丸傻站在那儿，连一点基本的伪装都懒得做。这个任务不到一分钟就搞定了。

## 依赖05 かくれんぼリベンジ

| 发生时间／条件 | 通关后／依赖15达成 |
|---|---|
| 委托人 | 木ノ叶丸 |
| 委托场所 | 前往火影部分的岔路 |
| 报酬 | 5000两／痹れ蜂の针 |

捉迷藏的进化版任务，需要找木叶丸、佐井和志乃三个人，不过同样没什么难度。木叶丸在通往火影部屋的大街上，注意右侧角落；佐井在木叶食堂的门边站着；志乃在木叶村的大门下方。因为他们的脑袋上有个特殊标志，所以还是挺明显的。任务完成后，佐井和志乃的友好度各+1。




## 依赖06 借金返済・其の壹

| 发生时间／条件 | 第二章 |
|---|---|
| 委托人 | 贫乏青年 |
| 委托场所 | 交信所前的大街 |
| 报酬 | 水晶玉 ×2 |

和贫乏青年对话，同意给他5000两，任务就完成了。把依赖完成后取得的两块水晶玉一卖，只亏1000两，还好。

## 依赖07 借金返済・其の贰

| 发生时间／条件 | 第三章／依赖06达成 |
|---|---|
| 委托人 | 贫乏青年 |
| 委托场所 | 交信所前的大街 |
| 报酬 | 奇迹の墨 ×2 |

和贫乏青年对话，这回他要10000两，而且也没什么好报酬，只能做亏本买卖了。

## 依赖08 借金返済・其の参

| 发生时间／条件 | 最终章／依赖07达成 |
|---|---|
| 委托人 | 贫乏青年 |
| 委托场所 | 交信所前的大街 |
| 报酬 | トリモチ树液 ×1 |

贫乏青年简直是变本加厉，狮子大口开要50000两，回报则是区区的树液，实在亏大发了。如果资金尚不充裕，玩家可选择通关后再一口气完成“借金返济”系列委托，可提高效率。

## 依赖09 借金返済・其の四

| 发生时间／条件 | 通关后／依赖08达成 |
|---|---|
| 委托人 | 金貸しのおじさん |
| 委托场所 | 交信所前的大街 |
| 报酬 | 封じの水晶 ×1 |

与委托人对话后，要去寻找贫乏青年。往天地桥方向移动，在接近大蛇丸据点的路上可以找到青年，之后会与牙和志乃发生战斗，如果体力值残量在60%以上，可以取得特别奖励道具“ヒスイの假面 ×2”。战斗过后自动返回木叶村，任务完成。

## 依赖10 忍具集め・其の壹

| 发生时间／条件 | 第二章／依赖02达成 |
|---|---|
| 委托人 | 忍具マニア |
| 委托场所 | 火影屋敷前的大街 |
| 报酬 | 30000两 |

委托人的要求是鸣人持有10种不同的战斗道具，至第二章时玩家身上应该只有拉面、起爆札、飞脚丸这3种忍具，其他的就要去忍具店购买了。不过忍具店的忍具需要用素材注文（合成）后才能购入，购入后永久持有，不必再次购买。较低等级的忍具用路上捡的亦七亦八的素材合成即可，买7件便宜的初级忍具交差即可，但奖金和买忍具的钱差不多抵消了，所以没什么赚头。

## 依赖11 忍具集め・其の贰

| 发生时间／条件 | 第三章／依赖10达成 |
|---|---|
| 委托人 | 忍具マニア |
| 委托场所 | 火影屋敷前的大街 |
| 报酬 | 50000两 |

要求鸣人持有30种不同的忍具，在第三章是绝对无法完成的，主要是合成所需的素材种类很多，有些是必须完成其他委托才能获得的素材，在游戏中是惟一的，所以只能等完成最终章之后再说了。



## 依赖12 忍具集め·其の参

| 发生时间／条件 | 通关后／依赖11达成 |
|---|---|
| 委托人 | 忍具マニア |
| 委托场所 | 火影屋敷前的大街 |
| 报酬 | 100000两／忍识札 ×1 |

这一回是要持有游戏中全部48种忍具，这也是一个奖杯的取得条件。因为一些上级忍具所需的素材必须在完成特定依赖以及事件之后才能获得，所以这个任务基本上要在游戏的最后阶段才能完成。需要特别注意的是，在完成依赖25之后，在木叶的“甘栗甘”店门口会有行商人卖书，买下来之后会与4个特殊角色发生通信事件，可以取得4件特殊素材。而断章完成后，再挑战最后一场与八尾的战斗，以佐助的觉醒状态KO对手，就能获得必要素材“マムシの牙”。

## 依赖13 トソトソの真珠回收

| 发生时间／条件 | 第二章 |
|---|---|
| 委托人 | 纲手 |
| 委托场所 | 甘栗甘前 |
| 报酬 | 忍识札 ×1 |

真珠回收同样是贯穿游戏流程的一项工作，基本上每到一个新的地点，就需要注意一下地上有没有道具提示，说不定就有真珠的踪迹。真珠一共30颗，收集后交给甘栗甘门口的中忍即可，而且每交5颗会有特别的奖励，里头还有贵重的素材呢！这些奖励分别金刚石、阴阳石、バクレツタケ、九气力の实、铠破りの弓矢，收集全部30颗时还可以得到ハガクレの枝。注意，只有控制鸣人时才能够捡真珠。全真珠收集可参看地图及位置对照图。

### 真珠回收位置对照图


01 火影屋敷楼上


02 木叶村大门外


03 通往忍者卡片店的小巷里


04 前往演习场的小木桥上


05 接近演习场的林荫道上


06 前往木叶之森的沿途


07 木叶之森圆形场地左侧


08 砂漠和天地桥的岔路前


09 风之砂漠沿途


10 风之砂漠沿途


11 砂隐村存档点前


12 风影屋敷平台左侧


13 静动之森周边


14 静动之森椭圆场地下方


15 晓之据点周边


16 晓之据点左下角


17 天地桥沿途


18 天地桥一排地藏前


19 大蛇丸据点前


20 死之森入口存档点旁


21 死之森六边形场地右上


22 枯木之森沿途


23 枯木之森圆形场地右上


24 南据点海边沙滩


25 东据点沿途


26 通过东据点后的大门前


27 北据点的大门前


28 通往宇智波据点路上


29 雨隐之塔神之座


30 妙木山地藏前

## 依赖 14 传书鸟搜索

| 发生时间/条件 | 最终章 |
|---|---|
| 委托人 | 交信忍 |
| 委托场所 | 交信所 |
| 报酬 | 2000 两 |

交信忍要鸣人帮忙捉回逃走的传书鸟ハト次郎，接受委托后前往演习场。抓鸟算是游戏中惟一的迷你游戏，而且方法很简单，尽量从鸟的身后慢慢靠近，贴近后出现计量槽，适当时机按下○圈令游标指在中间绿色区域内，就算成功了，否则鸟就会逃走，注意按键的提前量即可。在鸟的视野内靠近，它的头顶会出现问号，表示警觉，再贸然接近它就会直接飞走。失败的情况下只要刷新一次场地，鸟又会重新出现，因此可以反复尝试，直到抓住为止。



## 依赖 15 イチャイチャの暗号

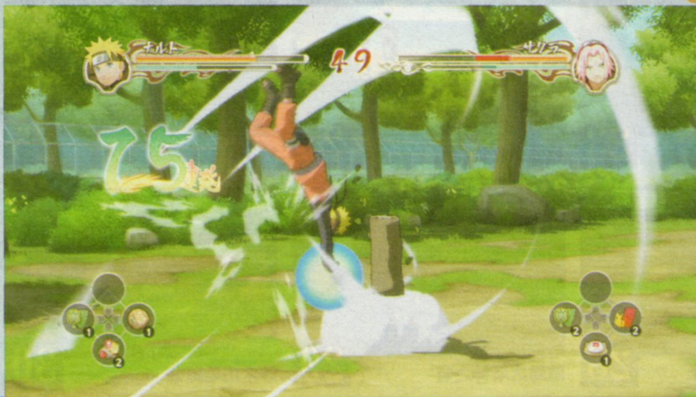
| 发生时间/条件 | 通关后/依赖 04 达成 |
|---|---|
| 委托人 | エビス |
| 委托场所 | 万代屋前 |
| 报酬 | 3000 两/无气力の种 ×1 |

接受委托后会取得"暗号の书かれた纸・一"，之后按以下顺序行动：在火影部屋的屋顶平台可以找到"暗号の书かれた纸・二"；在甘栗甘的门前可以捡到"暗号の书かれた纸・三"；最后在交信所门前捡到"暗号の书かれた纸・结"。返回万代向委托人报告，之后去演习场见エビス和木叶丸，任务到此结束。

## 依赖 16 憧れの人

| 发生时间/条件 | 最终章/依赖 17 达成 |
|---|---|
| 委托人 | 小樱 |
| 委托场所 | 演习场周边 |
| 报酬 | 3000 两/铠破りの矢尻 ×1 |

和小樱对话之后进入与小樱的二连战，不过因为小樱只有一个人，而玩家可以带援护，所以没什么难度。第一战的特殊奖励是使用忍术 2 次和查克拉残量40%以上，第二战的奖励是使用替身术 4 次，奖励的全是换金道具，拿不拿无所谓。胜利后小樱的友好度 +1。



## 依赖 17 リ-との修业

| 发生时间/条件 | 第二章 |
|---|---|
| 委托人 | 小李 |
| 委托场所 | 木叶街道 |
| 报酬 | 3000 两/サクレツタケ ×2 |

和小李切磋，小李的攻击力处于上升状态，限制时间为 70 秒，时间绰绰有余了，查克拉冲次多用用，进攻积极一些即可。连击数 15 以上会有水晶玉 ×2 的特殊奖励，浮空技接空中连技的话应该够了，也可以让连击数高的角色上场。胜利后小李的友好度 +1。

## 依赖 18 见世物对战・其の壹

| 发生时间/条件 | 第二章 |
|---|---|
| 委托人 | 见世物屋 |
| 委托场所 | 木叶大桥上 |
| 报酬 | 3000 两/金刚石 ×2 |

受见世物屋的委托参加对战秀，对手是天天。天天强于飞行道具，所以用贴近战术可乐胜。打出 10 连击就能取得特别奖励，几乎所有角色都能轻松达成，只是奖励道具不过是大判 ×2，可有可无。胜利后天天的友好度 +1。

## 依赖 19 见世物对战・其の贰

| 发生时间/条件 | 第三章/依赖 18 达成 |
|---|---|
| 委托人 | 见世物屋 |
| 委托场所 | 砂肝亭前 |
| 报酬 | 10000 两/ヒスイの假面 ×2 |

对战秀第二弹在砂隐村展开。对手是手鞠，援护为勘九郎，攻击还是以远程为主，体力较少时，手鞠会觉醒，弹幕强化。使用忍术 6 次可以获得特别奖励ヒスイの假面 ×2，先狂用螺旋丸拿下奖励，再以一般打法应对即可。胜利后堪九郎的友好度 +1。

## 依赖20 见世物对战·其の参

| 发生时间／条件 | 通关后／依赖 19 达成 |
| --- | --- |
| 委托人 | 见世物屋 |
| 委托场所 | 木叶大桥上 |
| 报酬 | 30000 两／黄金の腕轮 ×2 |

发生地点与第一次相同，而对战秀最终战的对手是纲手，还有大和和凯两大援护助阵。纲手的攻击距离短，选一些中远距离的组合能赢得比较轻松。奖励条件奥义命中3次有点难，因为几乎就是只用奥义打败对手，选奥义速度快、距离远的角色不停用奥义博概率吧。因为特殊奖励黄金の首饰り×2只是换钱用的，所以完不成也不必太执着。胜利后大和的友好度+1。

## 依赖21 爱用ペン探し

| 发生时间／条件 | 通关后／依赖 24 达成 |
| --- | --- |
| 委托人 | 纲手 |
| 委托场所 | 木叶街道 |
| 报酬 | 4000 两／怪力米 ×2 |

纲手喜欢用的笔弄丢了，鸣人帮着去找。在演习场附近出现了一些调查点，虽然找到了纲手的笔，却不小心踩坏了。分别选择第3项“默っている”和“どうぐ屋に持っていく”之后，前往忍具店进行修理，不过还差“名工のペン先”和“名工のペン轴”两件素材，当然还要支付1000两的修理费。“名工のペン先”在木叶食堂对面的茶几上面，而“名工のペン轴”在交信所里，修好笔之后交给纲手，纲手的友好度+1。




## 依赖22 热血修业

| 发生时间／条件 | 通关后／依赖 23 达成 |
| --- | --- |
| 委托人 | 凯 |
| 委托场所 | 演习场周边 |
| 报酬 | 4000 两／梦见の实 ×1 |

任务内容是与凯班的三连战。第一战的对手是天天，体力值残量在60%以上可获得黄金の腕轮×2；第二战打的是宁次，援护为小李，体力值残量在40%以上也能拿两个黄金の腕轮；第三战凯亲自出马，只要体力值残量在20%以上就有黄金の首饰り×2的奖励。因为战斗前可以用伤药加满体力，所以这三场比赛下来能赚不少钱。胜利后宁次和凯的友好度各+1。

## 依赖23 连系修业

| 发生时间／条件 | 通关后／依赖 16 达成 |
| --- | --- |
| 委托人 | 井野 |
| 委托场所 | 演习场周边 |
| 报酬 | 5000 两／传说のクナイ ×2 |

与丁次和井野的修业练习，对手的援护回复速度很快，丁次呼叫井野援护会十分频繁。体力残量在40%以上时可获得奖励水晶玉×2。胜利后丁次和井野的友好度各+1。

## 依赖24 誓いの花

| 发生时间／条件 | 通关后／依赖 22 达成 |
| --- | --- |
| 委托人 | 小樱 |
| 委托场所 | 木叶街道 |
| 报酬 | 5000 两／黄金の首饰り ×1 |

与小樱对话后，要去寻找失踪的小姑娘ミドリ。接受委托之后嗅觉灵感的牙会成为固定同伴，搜寻时他会给鸣人提示。往宇智波据点方向移动，就能发现ミドリ，与之对话后会自动回到木叶村。因为是寻人任务，不会发生战斗，所以十分简单。完成后牙的友好度+1。

## 依赖25 可怜花

| 发生时间／条件 | 通关后／依赖 19、21 达成 |
| --- | --- |
| 委托人 | 手鞠 |
| 委托场所 | 风影屋敷前 |
| 报酬 | 5000 两／トリモチ琥珀 ×1 |

与手鞠对话后，她会成为队伍中固定的同伴。在砂隐商店街会出现一个行商人，与之对话后会告知可怜花的相关情报。与手鞠一路前往北据点周边的断崖处，用传送道具直接飞过去也行。在一排地藏处，丁次与鹿丸突然出现，要战胜他们才能取得可怜花。打出20连击可以获得黄金の首饰り×2的奖励，胜利后会直接回到砂隐，手鞠和鹿丸的好感度各+1。





## 依赖26 十の试练

| 发生时间／条件 | 断章完成后 |
|---|---|
| 委托人 | 幻ジイ |
| 委托场所 | 火影屋敷楼顶 |
| 报酬 | 0两 |

应该说是游戏中最难的任务，但也只是相对的，掌握方法的话取胜不成问题。玩家要应对的是十场附加各种不利条件的战斗，但不是连续战斗，打完一场之后可以去补给、去存档。如果想打得轻松，可以把这个任务放到完成其他依赖和事件之后再处理，因为到了最后阶段，高级忍具和上等便当一大把，基本上可以抵消各种苛刻的战斗条件。忍具的话可自动使用替身术的“変わり身の巻物・改”和可封住对手查克拉的“チャクラ封じの札・改”都十分强力，此外最强爆炸物“起爆札・灭”和“起爆玉・灭”两个能下一条血的威力也可以好好利用，可在对手倒地时近距离投出。便当的效果每场战斗只支持一个，推荐把攻击力提升到最大。这个任务看似没有报酬，但完成后可获得忍识札和通名，过程中的还能顺势得到大把奖金与SP，所以吃几个高价便当是完全值得的。装备齐全之后，选自己顺手的角色拼吧，你会发现这十场大战其实并没有太大压力。

## 依赖27 「ジャンBANG!」からの挑战状・其の壹

| 发生时间／条件 | 通关后 |
|---|---|
| 委托人 | サキよみの使者 |
| 委托场所 | 火影屋敷楼顶 |
| 报酬 | 5000两 |

“ジャンBANG!”系列的四个任务是日文版本独有的，据说挑战的是四位日本《V-JUMP》杂志编辑最喜欢用的角色，不过难度只是相当于普通级别。第一战的对手是小樱，援护是井野和雏田，三位女忍的攻击附带猛毒，不过中毒后减血的速度不算太快，保险一点的话可以吃个防毒的便当就OK了。胜利后可以获得一张「アッキーナ」の色纸。在看奥义、听音乐的收藏栏中会增加色纸项目，里面可以听JUMP的广播剧。

## 依赖28 「ジャンBANG!」からの挑战状・其の贰

| 发生时间／条件 | 通关后／依赖27达成 |
|---|---|
| 委托人 | サキよみの使者 |
| 委托场所 | 宇智波据点 |
| 报酬 | 5000两 |

第二战的对手是小李，援护是凯老师，其攻击的破防能力增加。一方面要全力进攻压制，一方面要善于用替身术和援护在被破防前脱出。胜利后可以获得「アメバイ」の色纸。

## 依赖29 「ジャンBANG!」からの挑战状・其の参

| 发生时间／条件 | 通关后／依赖28达成 |
|---|---|
| 委托人 | サキよみの使者 |
| 委托场所 | 妙木山修业场 |
| 报酬 | 5000两 |

第三战出场的是丁次，援护为鹿丸，我方依然有不利条件，那就是出战时体力减半。其实只要觉醒了一阵乱轰，体力上的劣势就基本没有了。胜利后获得「ザリバイ」の色纸。

## 依赖30 「ジャンBANG!」からの挑战状・其の四

| 发生时间／条件 | 通关后／依赖29达成 |
|---|---|
| 委托人 | サキよみの使者 |
| 委托场所 | 雨隐之塔神之座 |
| 报酬 | 5000两 |

最后一战的对手是佩恩，两个援护分别是鸣人和自来也，此战的要求是40秒内解决战斗，一般来说时间是足够了，保险一点就吃加攻击力的便当，带上加破防力的忍具，让电脑没办法龟缩防守，便可速杀。胜利后取得最后一张「ブック船长」の色纸。

## 事件 10只传书鸟




在抓住第一只传书鸟之后，还有9只传书鸟可以抓，抓齐10只有奖杯。注意其中有两只需要在完成最终章之后才会出现。在交信所可以最多设定6只鸟帮你外出找道具，鸟儿们会根据自身特点寻找不同的道具。隔上一段时间和交信忍对话，就能回收这些道具了。

| 传书鸟名字 | 出现条件 | 出现地点 | 喜好的物品 |
|---|---|---|---|
| ハト次郎 | 接受依赖14 | 演习场 | 垃圾、高价物品、发光物 |
| チュン助 | 完成依赖14 | 木叶之森 | 液状物、食物素材 |
| チュン子 | 完成依赖14 | 静动之森 | 忍具素材 |
| チュン吉 | 完成依赖14 | 晓之据点 | 锐利物、液状物、食物素材 |
| チュン坊 | 完成依赖14 | 天地桥 | 液状物、食物素材 |
| チュン太 | 完成依赖14 | 死之森 | 石头、发光物 |
| ハト雪 | 完成依赖14 | 木叶之森 | 石头、高价物、发光物 |
| カラ丸 | 完成依赖14 | 静动之森 | 忍具素材、食物素材 |
| カラ吉 | 完成依赖14和最终章 | 晓之据点 | 石头、蘑菇、食物素材 |
| タカ助 | 完成依赖14和最终章 | 风之砂漠 | 石头、食物素材 |

## 事件 飞鸽传书

在抓到传书鸟的情况下，通信事件也同时被开启，只要友好度有1点或1点以上的同伴，且不在队伍当中，都会与鸣人写信联络感情。鸣人在给他们回信之后，每隔一段时间又会收到新的来信，就这样反复数次，直到没有回信选项时，就说明与该角色的回信事件已经完成了。通信的好处是回信内容令对方高兴的话，对方的友好度就会上升。由于本作提升同伴友好度的方法实在太简单了（详见友好事件部分），玩家没有必要去研究如何回复才能投其所好，可以凭感觉随便选，以最快速度完成全角色的通信事件即可。另外，在完成依赖25之后，甘栗甘门前会出现卖书的行商人，书一共4本，可以刷场景后一起买下来，买下书之后会与特殊角色发生通信事件，以相同方法完成通信后，会在信中收到4件珍稀素材，用于高级忍具的合成，所以还请尽早完成。



| 购入书 | 通信对象 | 入手道具 |
|---|---|---|
| ミドリの书 | ミドリ | 辉くリコリス |
| 无幻城の书 | 花澄 | ツリガネソウ |

| 购入书 | 通信对象 | 入手道具 |
|---|---|---|
| 影法师の书 | あおい | 生命树の叶 |
| 月隐れの书 | 月乃 | 新月花 |

## 事件 友好事件

所谓"友好事件"是指在同伴友好度达到最高时，在特定的饮食场所发生的特殊事件。与同伴发生友好事件的基本条件是与该事件相关的角色友好度都已达到最高，再就是相关同伴不能在队伍里。由于一个同伴可能在几个事件中出现，因此建议在触发友好事件时不带任何同伴，集中去完成。提升好感度的方法有三个，一是完成特定的依赖，二是在通信事件中回信令对方高兴，但最快最直接的方法还是送礼。送"脑白金"肯定是没有用的，所有男性同伴只接受"忍术参考书"，而女性同伴只收鲜花，参考书在忍具店购买，花到井野的花店去买，每件都是1万两。友好事件一般要到游戏后期完成，此时金钱方面完全不缺，这么说吧，游戏完美时，把能花的钱都花了，大概还多100万两，所以没必要节省。可以数一下总共还差多少好感度，买上足够的书和花，一口气把所有人的好感度都灌满，然后悠闲地去发生友好事件就行了。各同伴会在固定的位置等候，如果不在这个位置了，那说明已经去友好事件的发生地点等着了，具体参看两个表格即可。注意其中有3个事件是在砂隐村的砂肝亭发生的，而事件中的NPC角色没有好友度设定。友好事件完成后，不仅可以取得珍稀食物素材，还能够开启部分角色的援护类型，角色援护类型不再是固定的，而是二种都可以选择，这在对战中还是很有帮助的。

| 同伴 | 所在位置 |
|---|---|
| 卡卡西 | 木叶食堂附近的书店 |
| 小樱 | 甘栗甘前 |
| 佐井 | 一乐拉面附近 |
| 鹿丸 | 火影部屋楼下 |
| 丁次 | 烧肉Q前 |
| 井野 | 花店内 |
| 凯 | 分岔路右侧尽头 |
| 小李 | 和凯在一起 |
| 宁次 | 前往交信所的大街 |
| 天天 | 忍具店对面 |
| 志乃 | 木叶大桥上 |
| 牙 | 分岔路左边入口 |
| 雏田 | 交信所楼下 |
| 纲手 | 火影部屋内 |
| 大和 | 忍具店门口 |
| 我爱罗 | 风影屋敷屋顶 |
| 手鞠 | 我爱罗身边 |
| 堪九郎 | 砂隐忍具店左边 |

| 友好事件名称 | 发生地点 | 登场人物 | 报酬 |
|---|---|---|---|
| 乙女たちの愚痴大会 | だんご屋 | 小樱、井野、天天 | ロイヤル蜂蜜 |
| テマリ先生 | だんご屋 | 鹿丸、手鞠、木叶丸 | 命の砂肝 |
| いのサイデート | だんご屋 | 佐井、井野 | 桃色の花介 |
| 热血モリモリ烧肉大食い大会 | 烧肉Q | 凯、小李、丁次 | 霜降りロース |
| 真なる烧肉好きの男 | 烧肉Q | 堪九郎、志乃 | ステーキ |
| 新生カカシ班の所感 | 烧肉Q | 大和、纲手 | 霜降りロース |
| 无言の感谢 | 甘栗甘 | 纲手、静音 | 不眠のハーブ |
| 说得のサイ | 甘栗甘 | 佐井、宁次、雏田 | 甘い芋 |
| ひみつのサクラ | 甘栗甘 | 小樱、雏田 | 桃色の花弁 |
| 四者面谈 | 木ノ叶食堂 | 卡卡西、大和、伊鲁卡 | ロイヤル蜂蜜 |
| 目立つということ | 木ノ叶食堂 | 鹿丸、牙、志乃 | 气の卵 |
| 隐しメニュー | 木ノ叶食堂 | 丁次、牙、小李 | 木ノ叶食堂绍介状 |
| 三姐弟の绊 | 砂肝亭 | 我爱罗、堪九郎、手鞠 | 铁釜 |
| 早食い胜负 | 砂肝亭 | 凯、卡卡西 | 不劫破りの实 |
| 长所自慢の斗い | 砂肝亭 | 我爱罗、宁次、天天 | 砂肝亭绍介状 |

# 火影风暴奖杯篇

本作的白金难度不高，主要是因为游戏中不会有任何遗漏的奖杯，一时没有达成奖杯条件也可以在同一周目中进行补救，没有二周目的必要。注重效率的话，故事模式可在25小时以内完成。全通名的金杯是游戏中的难点，数量多，条件五花八门，并涉及故事模式以外的自由对战和网战，最好能够事先了解一下，以免出现浪费时间的情况。如出现已满足条件，但奖杯却没有跳出的情况不必惊慌，请退出游戏并关闭主机电源，重新开机进游戏，问题就能得到解决。故事模式完美之后，是十分枯燥的刷角色使用次数的过程，每人30局，两两对刷，如果有连发手柄，可省去不少麻烦。最后就是至少70局的网战了，所花时间视玩家的网络状况、技术水平、实战经验以及运气而定，一般在10小时左右。去除挂机和纯刷的时间，本作白金在35小时左右，实际需要的开机时间在50小时以内，属于稍稍付出一些努力就一定可以取得白金的作品，而且游戏的素质较高，趣味性有保证，所以接触本作的玩家，都可以以白金为基础目标。



| 奖杯总数 | 50 | 铜杯 | 42 | 银杯 | 4 | 金杯 | 3 | 白金 | 1 | 奖杯难度 | C |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|



**完全无欠のストームマスター** 白金
**取得条件：**取得除此之外的所有奖杯



**序章クリア** 铜杯
**取得条件：**完成序章



**第一章クリア** 铜杯
**取得条件：**完成第一章



**第二章クリア** 铜杯
**取得条件：**完成第二章



**第三章クリア** 铜杯
**取得条件：**完成第三章



**第四章クリア** 铜杯
**取得条件：**完成第四章



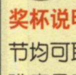
**第五章クリア** 铜杯
**取得条件：**完成第五章



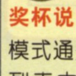
**第六章クリア** 铜杯
**取得条件：**完成第六章



**最终章クリア** 铜杯
**取得条件：**完成最终章
**奖杯说明：**完成故事模式每一个章节均可取得一个铜杯，故事模式的难度是固定的，只需通关一次。




**断章クリア** 银杯
**取得条件：**完成断章
**奖杯说明：**开启断章需要在故事模式通关后继续游戏，再将讨伐列表中所有的诅咒人形全部击倒。断章只有佐助对阵奇拉比的两场战斗，具体请参看流程攻略的断章部分。





**ナルトの仲间たち** 铜杯
**取得条件：**开启任意一名角色



**ナルトの先生たち** 铜杯
**取得条件：**可以使用卡卡西、大和、凯、阿斯玛



**砂隠れの仲间たち** 铜杯
**取得条件：**可以使用我爱罗、勘九郎、手鞠、千代



**历史に刻まれし三忍** 铜杯
**取得条件：**可以使用自来也、纲手、大蛇丸



**暗跃する“晓”** 铜杯
**取得条件：**可以使用“晓”的全部成员



**动きだした“蛇”** 铜杯
**取得条件：**可以使用佐助、水月、香磷、重吾



**「铁拳6」からの刺客** 铜杯
**取得条件：**可以使用拉斯



**全忍集合！！** 银杯
**取得条件：**全角色使用可能
**奖杯说明：**各角色基本上分为剧情解锁和SP点数解锁两种开启方法，SP达到60万时最后一名角色拉斯便可以使用了。除了SP开启的角色，还有一个火影装鸣人，需要通关后在妙木山调查蛤蟆大师房间里的地藏像才能取得，如果奖杯未跳出就与蛤蟆大师对话。最快刷SP的方法是用两个手柄选自由对战，1P把攻击力调到最高，两个奥义10来秒就能结束一场比赛，一次可以拿9000左右的SP，大概两个小时就能把SP刷满。因为迟早要刷每个角色使用30次的通色，所以这些时间并不会浪费掉。



**スズ取り达人** 铜杯
**取得条件：**序章的“スズ取り演习”取得S级评价



**里の守护者** 铜杯
**取得条件：**第一章的“砂瀑と芸爆”取得S级评价



**傀儡翻弄** 铜杯
**取得条件：**第一章的“サクラ舞う”取得S级评价



**止まらぬ暴走** 铜杯
**取得条件：**第二章的“禁断の激昂”取得S级评价



**成长の差** 铜杯
**取得条件：**第二章的“亲友との决斗”取得S级评价



**四代目の背** 铜杯
**取得条件：**第三章的“疾怒涛”取得S级评价



**溢れ出る憎しみ** 铜杯
**取得条件：**第五章的“うちはの二人”取得S级评价



**压倒の仙人** 铜杯
**取得条件：**第六章的“仙神の斗い”取得S级评价



**新风の予感** 铜杯
**取得条件：**最终章的“惊天动地”取得S级评价
**奖杯说明：**以上几个奖杯总结起来就是全部BOSS战取得S级评价。由于QTE阶段可以回复体力，QTE部分又有额外的分数可以取得，因此BOSS战取得高评价甚至比一些普通战斗还要容易。而且所有的剧情战斗都是可以重复挑战的，所以第一次没有取得S级评价也不必担心。



**知られざる瞬间** 银杯
**取得条件：**看过所有BOSS战中的秘密影像
**奖杯说明：**所谓的秘密影像就是BOSS战胜利后的剧情“闪回”，只要QTE比较快地完成，取得较多的星星，并最终达到开启闪回的总星数即行了，难度比较低。就算不擅长QTE的朋友也可以对照流程攻略中的QTE指令提前输入，所有的QTE都是固定的。而且限定时间内哪怕输入错误也不会立刻算错，失败了也只是扣一点体力，然后从上一个QTE重新输入一次就行了，实在有点太人性化了。



**呪いの人形全灭！** 铜杯
**取得条件：**完成依赖01“咒いの人形回收”



**ブヒ～！！** 铜杯
**取得条件：**完成依赖13“トントンの真珠回收”



**试练达成！** 铜杯
**取得条件：**完成依赖26“十の试练”



**依赖の达人** 铜杯
**取得条件：**完成全部依赖
奖杯说明：请参看全依赖指南。注意，本作的英文版只有前26个依赖，日文版为30个依赖。



**笔まめな忍** 铜杯
**取得条件：**完成所有通信事件
**奖杯说明：**通信事件没有难度，但过程比较长。在抓到过“传书鸟”的情况下，凡是友好度1以上且不在队伍里的同伴都会与鸣人通信。完成特定依赖任务时，相应角色的友好度会上升。更简单的方法是给男性同伴送参考书，给女性角色送花，都可以提升1级友好度，每件礼物要花1万两购买。回信后每隔一段时间会再次收到来信，反复回信直至没有回信选项，则说明该角色的通信事件已经完成。依赖25达成后，在木叶的“甘栗甘”前会出现卖书的行商人，每买一本书就会和一个特别的人进行通信，一共有4本书4个人，与他们通信的事件也包含在这个奖杯当中。




**みんな仲良し！** 铜杯

**取得条件：**完成所有同伴的友好事件

**奖杯说明：**友好事件的发生条件是与事件相关的同伴友好度均已达到最高，条件达成时，几位同伴会离开原先所在位置，聚到事件发生地，玩家去相应地点寻找即可，具体请参看攻略中友好事件的说明。在通信事件中，如果回信内容符合同伴的喜好会增加1级好感度，但由于一次可能要回好几个同伴的来信，用S/L大法去一个个试答案实在太费事了，也完全没有这个必要。因为可以在回信任务完成后，查看各角色的友好度情况，之后购入足量的礼物，一口气把所有角色的友好度灌满，效率反而高得多。游戏后期赚钱飞快，钱根本花不完，没必要省那点送礼的钱。


**イベント完全制覇！** 金杯

**取得条件：**完成所有的事件

**奖杯说明：**完成上面三个奖杯后就算是完成了故事模式中的所有事件了。


**チリをも逃さぬ** 铜杯

**取得条件：**捡取500个道具

**奖杯说明：**一路走一路捡，随流程可自然累积。


**国をも動かす財力！** 铜杯

**取得条件：**所持金钱超过999999两

**奖杯说明：**这个数字并不是金钱的上限，可在金钱达到100万后再开始挥霍，比如忍者卡片、动画音乐等内容并不需要一开始就购买。


**ポイント長者** 铜杯

**取得条件：**SP达到999999

**奖杯说明：**这是SP的上限。刚才已经说过刷SP的方法了，其实自然累计也无所谓。


**忍具大好き！** 铜杯

**取得条件：**取得所有的战斗道具

**奖杯说明：**这个奖杯其实就是要完成依赖13，收集全部48种忍具，而忍具的素材又和其他依赖、事件相关联，所以是比较后期才能取得的奖杯。可随进度合成和购买新的忍具，直至获得全


**よろず屋大繁盛！** 铜杯

**取得条件：**购买万代店中所有的商品


**はじめての編集** 铜杯

**取得条件：**第一次编辑忍者卡片

**奖杯说明：**编辑忍者卡片就是将忍识札与通名进行组合，这个组合会与你的ID相结合，变成个性化的名片，在网络对战时显示出来。随意编辑一次即可。

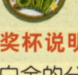

**カードコレクター** 金杯

**取得条件：**取得所有的忍者卡片

**奖杯说明：**忍者卡片一共200张，其中大部分是在卡片店“忍忍”中购买的，有一小部分需要完成特定分支方可取得。


**通り名あれこれ** 银杯

**取得条件：**取得50个通名


**名前に困るってばよ** 金杯

**取得条件：**取得全部通名

**奖杯说明：**本作的最难奖杯，与白金的分量相当。而且157个通名的取得条件实际上就相当于另一个奖杯系统，而且条件更多更复杂，详见全通名指南部分。从087至157号通名均与SP有关，刷满SP时可自然取得。


**交信忍もビックリ！** 铜杯

**取得条件：**抓住所有的传书鸟

**奖杯说明：**一共10只，其中两只需完成最终章后才会出现。抓鸟失败可以用退出场景再进入的方法刷新，可反复尝试，详见传书鸟部分。


**復習完ぺき！** 铜杯

**取得条件：**看过所有回想

**奖杯说明：**收集所有的“记忆の结晶”，再前往火影部屋看一遍“疾风传”之前的剧情概要就可以了。如有遗漏，请对照列表与地图进行收集。


**完全再現の物語** 铜杯

**取得条件：**物语收集率达到100%

**奖杯说明：**收集所有“物语の记录”的卷轴，一般是在情节过后重回剧情发生地点就能够捡到，包括断章中的剧情。如有遗漏可对照列表和地图补齐。


**長い間ありがとう！** 铜杯

**取得条件：**游戏总时间超过30小时

**奖杯说明：**只计算故事模式中用去的时间，在菜单中有游戏时间的统计。一般来说将故事模式完美差不多要花30小时，但有攻略指导且跳过剧情的话，25小时左右也可完成，剩下的时间就只能挂机耗时间了。


**これが忍のスタートライン！** 铜杯

**取得条件：**在网络对战的排位赛中获得第一场胜利


**手練れの忍** 铜杯

**取得条件：**在网络对战的排位赛中获得10场胜利

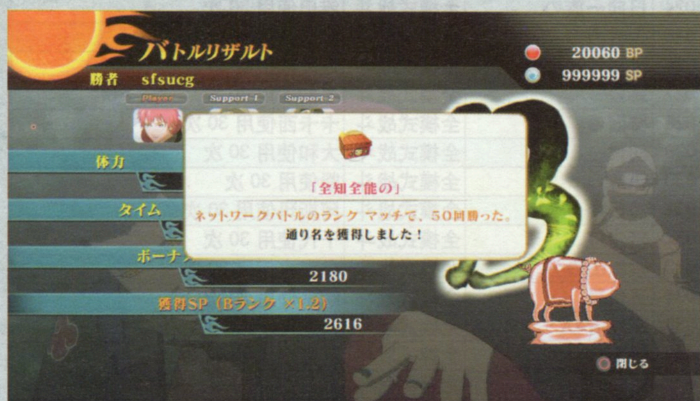
**奖杯说明：**不要被这两个网战奖杯给骗了，取得白金的网战要求虽然不高，但也没这么低，最少需要在排位赛中完成50胜和20败。具体请参看网战心得。



## 全通名指南

| 序号 | 名称 | 模式 | 条件 |
|---|---|---|---|
| 001 | 忍 | – | 最初所持 |
| 002 | 打击の | 全模式战斗 | 达成40连击 |
| 003 | 忍术の | 全模式战斗 | 以忍术KO对手 |
| 004 | 奥义の | 全模式战斗 | 以奥义KO对手 |
| 005 | 系がりの | 全模式战斗 | 以连携奥义KO对手 |
| 006 | 妖狐の | 全模式战斗 | 在觉醒状态KO对手 |
| 007 | ギリギリの | 全模式战斗 | 体力5%以下KO对手 |
| 008 | 铁壁の | 全模式战斗 | 无伤KO对手 |
| 009 | 压胜の | 全模式战斗 | 20秒以内KO对手 |
| 010 | ラーメン好きの | 全模式战斗 | 鸣人使用30次 |
| 011 | 平和な | 全模式战斗 | 鸣人（仙人）使用30次 |
| 012 | うちは一族の | 全模式战斗 | 佐助使用30次 |
| 013 | “鹰”の | 全模式战斗 | 佐助（鹰）使用30次 |
| 014 | キラキラ乙女心の | 全模式战斗 | 小樱使用30次 |
| 015 | “根”の | 全模式战斗 | 佐井使用30次 |
| 016 | 体术の | 全模式战斗 | 小李使用30次 |
| 017 | 白眼の | 全模式战斗 | 宁次使用30次 |
| 018 | 完全武装の | 全模式战斗 | 天天使用30次 |
| 019 | 奈良一族の | 全模式战斗 | 鹿丸使用30次 |
| 020 | 秋道一族の | 全模式战斗 | 丁次使用30次 |
| 021 | 山中一族の | 全模式战斗 | 井野使用30次 |
| 022 | 犬冢一族の | 全模式战斗 | 牙使用30次 |
| 023 | 油女一族の | 全模式战斗 | 志乃使用30次 |
| 024 | 日向一族の | 全模式战斗 | 雏田使用30次 |
| 025 | 人柱力の | 全模式战斗 | 我爱罗使用30次 |
| 026 | カワイイ后辈 | 全模式战斗 | 堪九郎使用30次 |
| 027 | 姊の | 全模式战斗 | 手鞠使用30次 |
| 028 | 覆面の | 全模式战斗 | 卡卡西使用30次 |
| 029 | 初代 | 全模式战斗 | 大和使用30次 |
| 030 | 热血の | 全模式战斗 | 凯使用30次 |
| 031 | 修行中の | 全模式战斗 | 阿斯玛使用30次 |
| 032 | 转生の | 全模式战斗 | 千代使用30次 |
| 033 | 妙木山の | 全模式战斗 | 自来也使用30次 |
| 034 | 五代目 | 全模式战斗 | 纲手使用30次 |
| 035 | 探求者の | 全模式战斗 | 大蛇丸使用30次 |
| 036 | 部下の | 全模式战斗 | 药师兜使用30次 |
| 037 | 弟の | 全模式战斗 | 水月使用30次 |

| 序号 | 名称 | 模式 | 条件 |
|---|---|---|---|
| 038 | 咒印の | 全模式战斗 | 重吾使用 30 次 |
| 039 | 不器用な | 全模式战斗 | 香磷使用 30 次 |
| 040 | 兄の | 全模式战斗 | 鼬使用 30 次 |
| 041 | 无法者の | 全模式战斗 | 鬼鲛使用 30 次 |
| 042 | 先辈の | 全模式战斗 | 迪达拉使用 30 次 |
| 043 | 人傀儡 | 全模式战斗 | 蝎使用 30 次 |
| 044 | ジャシン教の | 全模式战斗 | 飞段使用 30 次 |
| 045 | サイフ役の | 全模式战斗 | 角都使用 30 次 |
| 046 | 最强の | 全模式战斗 | 阿飞使用 30 次 |
| 047 | 美人の | 全模式战斗 | 小南使用 30 次 |
| 048 | 本物の | 全模式战斗 | 配恩使用 30 次 |
| 049 | ダジャレの | 全模式战斗 | 奇拉比使用 30 次 |
| 050 | 四代目 | 全模式战斗 | 波风皆人使用 30 次 |
| 051 | 主人公の | 剧情模式 | 完成序章 |
| 052 | 战斗一族の | 剧情模式 | 完成第五章 |
| 053 | 小说家の | 剧情模式 | 完成第六章 |
| 054 | 忍道歩みし者 | 剧情模式 | 完成最终章 |
| 055 | 八尾捕获者 | 剧情模式 | 完成断章 |
| 056 | 新风の忍 | 剧情模式 | 完成“十の试练” |
| 057 | 生粹の苦劳忍 | 剧情模式 | 完成 30 颗真珠的回收 |
| 058 | 暗を越えし者 | 剧情模式 | 完成诅咒人形回收 |
| 059 | 全てを极めし者 | 剧情模式 | 完成全部事件 |
| 060 | 友好满点 | 剧情模式 | 完成全部友好事件 |
| 061 | 小金持ちの | 剧情模式 | 消费总额 10 万两 |
| 062 | 金持ちの | 剧情模式 | 消费总额 50 万两 |
| 063 | 大金持ちの | 剧情模式 | 消费总额 100 万两 |
| 064 | アルバイターの | 剧情模式 | 店铺利用超过 30 次 |
| 065 | 看板娘の | 剧情模式 | 店铺利用超过 60 次 |
| 066 | 店长の | 剧情模式 | 店铺利用超过 100 次 |
| 067 | 直属の | 剧情模式 | 在火影部屋再挑战主线战斗时取得所有特殊奖励 |
| 068 | 医疗の | 剧情模式 | 使用 10 次便当 |
| 069 | 气まぐれな | 剧情模式 | 捡到“大当たりの宝くじ” |
| 070 | 真面目な | 剧情模式 | 捡取“空き缶”30 个 |
| 071 | 不真面目な | 剧情模式 | 捡取“パチンコ玉”30 个 |
| 072 | 隐れ里の | 剧情模式 | 取得鸣人的火影装束 |
| 073 | 二代目 | 剧情模式 | 买到二代目火影的忍者卡片 |
| 074 | 三代目 | 剧情模式 | 看过全部剧情影像 |
| 075 | 勉强中の | 剧情模式 | 看过全部奥义影像 |
| 076 | 任务中の | 剧情模式 | 在火影部屋再次挑战所有主线战斗 |
| 077 | 信赖の | 剧情模式 | 捕获 10 只传书鸟 |
| 078 | 天然の | 剧情模式 | 采取蘑菇 50 次 |
| 079 | 秘传の | 剧情模式 | 使用高速移动卷物 20 次 |
| 080 | 必胜の | 网络模式 | 排名赛获得 10 场胜利 |
| 081 | 爆进の | 网络模式 | 排名赛获得 20 场胜利 |
| 082 | 道场破りの | 网络模式 | 排名赛获得 30 场胜利 |
| 083 | 自分ルールの | 网络模式 | 排名赛获得 40 场胜利 |
| 084 | 全知全能の | 网络模式 | 排名赛获得 50 场胜利 |
| 085 | 负け犬の | 网络模式 | 排名赛输掉 10 场比赛 |
| 086 | 残党の | 网络模式 | 排名赛输掉 20 场比赛 |







## 002～009 战斗相关

如果这些通名在游戏过程中没能自然取得，可以在自由对战模式中选 1P VS 2P，用双手柄自己调节攻击方式或双方体力，以满足条件。

## 010～050 每人 30 局

总结成一句话就是全角色各完成 30 场比赛，其中不包括拉斯。刷比赛局数最快的方法是选自由对战，选 1P VS 2P，在选人画面按□键，把第一项的时间调成 10 秒，把第三项的 1P 攻击力调到最大。对战开始后，1P 放两个奥义就能结束战斗，一局 10 秒都用不了，读盘时间反而还多些，30 局需要 20 分钟左右，而且双手柄对战是同时刷两个角色的。鸣人在剧情里一般就能用够 30 局，拉斯不用刷，那就是 40 个角色分 20 组对战，大约 7 小时可以全部刷完。如果有一个连发手柄的话，那就更简单了，设定○键连发，隔上 20 来分钟换两个角色就行了，此时可以看书、看电视、玩掌机、煲电话粥等等。由于相关通名只会在评价画面跳出，所以想把手柄放在一边不控制耗上 30 局的朋友要注意，至少最后一场比赛要分出胜负，不然无法取得通名。

## 64～66 商店利用次数

商店利用次数并不是指买卖的次数，而是打开任意商店或行商人的买卖选项菜单的次数，什么都不买也算一次。

## 067 全特殊奖励

这个通名实际上要完成两项工作，一个是收齐所有的“激斗の记录”红色卷轴，需要玩家在主线战斗之后，重回战斗地点才能取得，也就是说全部收齐肯定得要到通关之后，其中包括断章的两场战斗，可对照地图进行收集。接下来就是在火影部屋重新挑战所有的剧情战斗，并完成特殊奖励，这个过程中 076 号通名可顺便取得。在正常游戏流程中的主线战斗是不会出现奖励条件的，必须重新挑战才行。大部分奖励条件都很简单，有两个条件的情况可分两场战斗分别完成，不必同时达成。

## 068 使用便当

有些玩家不喜欢使用道具，所以可能全部依赖都完成之后还没有用过便当。这样一来，这个通名岂不是要错过了？还好，即便是非战斗场合也可以使用便当，而且可以连续吃，买 10 个一口气吃完都不要紧。

### 069 刷奖券

“大当たりの宝くじ”是游戏中卖价最高的换金道具，这个通名可能会困扰不少玩家，其取得方法是在幸运状态（参拜地藏像之后）去撞倒商店门口的宣传架，随机取得。在木叶村商店街反复刷就行了，但完全看运气。有玩家在序章撞了三块板子就拿到了，也有人刷了一两个小时一无所获。我自己则是无意之间在砂隐村的商店前得到的。注意，传书鸟有时也会送来这种道具，但这样是无法取得通名的。

### 070 ～ 071 空罐子与小钢珠

“空き缶”和“ぱちんこ玉”的取得方法与奖券一样，也是撞宣传架取得的，但是处在幸运状态是捡不到这两种东西的，这一点一定要注意。另外，通名的取得条件是曾经取得的数量，卖掉的也计算在内。在木叶村来不停地刷吧！




### 072 火影鸣人装

通关后前往妙木山，在蛤蟆大师的房间里调查佛像便可获得，再与蛤蟆大师对话。

### 073 二代目卡片

买下全部卡片时一样可以获得，不必在意。

### 074 剧情回放

首先要收齐“物语の记录”的紫色卷轴，与“激斗の记忆”的取得方法相同，要在剧情过后返回剧情发生地点才会出现，同样包括断章的剧情。因为位置比较明显，一般不太会遗漏，比照地图就更简单了。收集率100%之后，在火影部屋全都看一遍，不必看完，看一秒马上退出也是可以的。

### 075 观看奥义

需要先在万代店里买齐所有角色的奥义影像。因为奥义是随流程出现的，可在通关后统一买齐。之后进入菜单中的コレクション进行观看，观看时同样可以看一下马上退出以节省时间。

### 079 传送卷轴

通关后在忍具店会追加传送道具“高速移动の卷物”，可以瞬移至各区域的固定地点，每个卖 3000 两，也就是说 6 万两就能搞定这个通名。传送卷轴在完成各依赖、事件和补完收集要素时可积极使用，能节省不少的时间。

# 火影风暴资料篇

## 战斗道具

| 名称 | 贩卖价格 | 持有数 | 效果 | 最早获得时机 | 必要素材 |
|---|---|---|---|---|---|
| ラーメン | – | 1 | 回复 30% 查克拉 | 鸣人初期装备 | – |
| 兵粮丸 | 3000 两 | 2 | 10 秒内攻击力上升 30% | 序章 | 元气の种 ×3、シャッキリハーブ ×3、忍の丸药 ×3 |
| 大玉兵粮丸 | 10000 两 | 2 | 15 秒内攻击力上升 30% | 第四章 | 元气の实 ×3、特药ハーブ ×3、忍の丸药 ×5 |
| 亀甲丸 | 3000 两 | 2 | 10 秒内防御力上升 20% | 序章 | 坚牢の种 ×3、シャッキリハーブ ×3、忍の丸药 ×3 |
| 大玉亀甲丸 | 10000 两 | 2 | 15 秒内防御力上升 20% | 第四章 | 坚牢の实 ×3、特药ハーブ ×3、忍の丸药 ×5 |
| 飞脚丸 | – | 2 | 10 秒内移动速度上升 30% | 依赖 02 | 疾风の种 ×3、シャッキリハーブ ×3、忍の丸药 ×3 |
| 大玉飞脚丸 | 15000 两 | 2 | 15 秒内移动速度上升 30% | 第四章 | 疾风の实 ×3、特药ハーブ ×3、忍の丸药 ×5 |
| 変わり身の卷物 | 100000 两 | 10 | 秒不消费查克拉自动发动替身术 | 最终章 | ハガクレの叶 ×1、身代わり丸太 ×1、忍の卷物 ×1 |
| 変わり身の卷物 ・ 改 | 300000 两 | 1 | 15 秒不消费查克拉自动发动替身术 | 通关后 | ハガクレの枝 ×1、身代わり人形 ×1、忍の卷物 ×5 |
| 力饼 | 3000 两 | 2 | 20 秒内令敌人崩防速度变为 1.5 倍 | 第二章 | 力米 ×3、绮丽な雫 ×3、元气の种 ×3 |
| 大入り力饼 | 5000 两 | 2 | 30 秒内令敌人崩防速度变为 1.5 倍 | 第四章 | 力米 ×5、神秘な雫 ×5、元气の实 ×5 |
| 怪力饼 | 8000 两 | 2 | 20 秒内令对手崩防速度变为 2.5 倍 | 第六章 | 怪力米 ×3、绮丽な雫 ×5、元气の种 ×5 |
| 大入り怪力饼 | 15000 两 | 2 | 30 秒内令敌人崩防速度变为 2.5 倍 | 通关后 | 怪力米 ×5、神秘な雫 ×5、元气の实 ×5 |
| 脱力の札 | 3000 两 | 2 | 命中后对手 10 秒内攻击力下降 20% | 序章 | 气だるさの种 ×3、粗末な墨 ×3、忍の札 ×3 |
| 脱力の札 ・ 改 | 8000 两 | 2 | 命中后对手 15 秒内攻击力下降 20% | 第四章 | 气だるさの实 ×3、素质な墨 ×3、忍の札 ×3 |
| 无力の札 | 15000 两 | 2 | 命中后对手 10 秒内攻击力下降 40% | 第六章 | 无力气の种 ×1、良质な墨 ×3、忍の札 ×5 |
| 无力の札 ・ 改 | 30000 两 | 2 | 命中后对手 15 秒内攻击力下降 40% | 通关后 | 无力气の实 ×1、奇迹な墨 ×1、忍の札 ×5 |
| 防御崩しの札 | 3000 两 | 2 | 命中后对手 10 秒内防御力下降 20% | 序章 | 铠通しの矢尻 ×3、粗末な墨 ×3、忍の札 ×3 |
| 防御崩しの札 ・ 改 | 8000 两 | 2 | 命中后对手 15 秒内防御力下降 20% | 第四章 | 铠通しの矢尻 ×3、素质な墨 ×3、忍の札 ×3 |
| 防御破りの札 | 15000 两 | 2 | 命中后对手 10 秒内防御力下降 40% | 第六章 | 铠破りの矢尻 ×1、良质な墨 ×3、忍の札 ×5 |
| 防御破りの札 ・ 改 | 30000 两 | 2 | 命中后对手 15 秒内防御力下降 40% | 通关后 | 铠破りの矢尻 ×1、奇迹な墨 ×1、忍の札 ×5 |
| 钝足の札 | 4000 两 | 2 | 命中后对手 10 秒内移动速度下降 20% | 序章 | ネバネバ树液 ×3、粗末な墨 ×3、忍の札 ×3 |

| 名称 | 贩卖价格 | 持有数 | 效果 | 最早获得时机 | 必要素材 |
|---|---|---|---|---|---|
| 钝足の札・改 | 10000 两 | 2 | 命中后对手 15 秒内移动速度下降 20% | 第四章 | ネバネバ琥珀 ×3、素质な墨 ×3、忍の札 ×3 |
| 失速の札 | 20000 两 | 2 | 命中后对手 10 秒内移动速度下降 40% | 第六章 | トリモチ树液 ×1、良质な墨 ×3、忍の札 ×5 |
| 失速の札・改 | 40000 两 | 2 | 命中后对手 15 秒内移动速度下降 40% | 通关后 | トリモチ琥珀 ×1、奇迹な墨 ×1、忍の札 ×5 |
| 毒气の札 | 12000 两 | 2 | 命中后对手 5 秒内进入中毒状态 | 序章 | 毒の种 ×3、粗末な墨 ×3、忍の札 ×3 |
| 毒气の札・改 | 20000 两 | 2 | 命中后对手 15 秒内进入中毒状态 | 第五章 | 毒蜂の针 ×3、素质な墨 ×3、忍の札 ×3 |
| 猛毒の札 | 30000 两 | 1 | 命中后对手 5 秒内进入猛毒状态 | 最终章 | 猛毒球根 ×1、良质な墨 ×3、忍の札 ×5 |
| 猛毒の札・改 | 50000 两 | 1 | 命中后对手 15 秒内进入猛毒状态 | 通关后 | マムシの牙 ×1、奇迹な墨 ×2、忍の札 ×5 |
| まどろみの札 | 20000 两 | 1 | 命中后对手 3 秒内进入睡眠状态 | 序章 | 梦见の种 ×3、粗末な墨 ×3、忍の札 ×3 |
| まどろみの札・改 | 60000 两 | 1 | 命中后对手 8 秒内进入睡眠状态 | 通关后 | 梦见の实 ×1、ツリガネソウ ×1、新月花 ×1 |
| チャクラ封じの札 | – | 1 | 命中后对手 10 秒内进入查克拉封印状态 | 依赖 09 | – |
| チャクラ封じの札・改 | 200000 两 | 1 | 命中后对手 15 秒内进入查克拉封印状态 | 通关后 | 封じの水晶 ×1、辉くのリコリス ×1、生命树の叶 ×1 |
| 落式クナイ | 3000 两 | 3 | 由空中定时飞出小威力的苦无 | 第二章 | 浮游の薄羽根 ×3、古びたクライ ×3、黑金 ×3 |
| 落式クナイ・刚 | 5000 两 | 2 | 由空中定时飞出中威力的苦无 | 第四章 | 浮游の羽根 ×1、历战のクライ ×1、金刚石 ×1 |
| 落式クナイ・灭 | 15000 两 | 1 | 由空中定时飞出大威力的苦无 | 第六章 | 浮游の风切り羽根 ×1、传说のクライ ×3、阴阳石 ×1 |
| 炸裂クナイ | 5000 两 | 3 | 由地面定时飞出小威力的苦无 | 第二章 | カヤクダケ ×3、古びたクライ ×3、黑金 ×3 |
| 炸裂クナイ・刚 | 15000 两 | 2 | 由地面定时飞出中威力的苦无 | 第四章 | サクレツタケ ×1、历战のクライ ×3、金刚石 ×1 |
| 炸裂クナイ・灭 | 35000 两 | 1 | 由地面定时飞出中威力的苦无 | 第六章 | バクレツタケ ×1、传说のクライ ×1、阴阳石 ×1 |
| 起爆札 | – | 3 | 命中或定时引爆的小威力爆炸符 | 序章剧情 | – |
| 起爆札・刚 | 20000 两 | 2 | 命中或定时引爆的中威力爆炸符 | 第五章 | サクレツタケ ×2、高级虾蟆油 ×3、忍の札 ×3 |
| 起爆札・灭 | 40000 两 | 1 | 命中或定时引爆的大威力爆炸符 | 最终章 | バクレツタケ ×2、最高级虾蟆油 ×1、忍の札 ×5 |
| 起爆玉 | 8000 两 | 3 | 命中或定时引爆的小威力爆炸球 | 第三章 | カヤクダケ ×3、虾蟆油 ×3、がらんどうの实 ×3 |
| 起爆玉・刚 | 20000 两 | 2 | 命中或定时引爆的中威力爆炸球 | 第五章 | サクレツタケ ×2、高级虾蟆油 ×3、がらんどうの实 ×3 |
| 起爆玉・灭 | 40000 两 | 1 | 命中或定时引爆的大威力爆炸球 | 最终章 | バクレツタケ ×2、最高级虾蟆油 ×3、がらんどうの实 ×5 |
| 迅雷クナイ | 12000 两 | 1 | 刺向地面的苦无引发 1 秒钟的电击 | 第三章 | シビレタケ ×3、古びたクライ ×3、黑金 ×3 |
| 迅雷クナイ・刚 | 30000 两 | 1 | 刺向地面的苦无引发 3 秒钟的电击 | 第五章 | 痹れ蜂の针 ×1、历战のクライ ×3、金刚石 ×2 |
| 迅雷クナイ・灭 | 50000 两 | 1 | 刺向地面的苦无引发 8 秒钟的电击 | 最终章 | 电气ナマズのヒゲ ×1、传说のクライ ×2、阴阳石 ×2 |

## 其他道具

| 名称 | 贩卖价格 | 解锁章节 | 效果 |
|---|---|---|---|
| 高速移动の卷物 | 3000 两 | 通关后 | 瞬间移动至以前到访过的场景 |
| 伤药 | 300 两 | 序章 | 我方全员体力回复 20% |
| 高级伤药 | 600 两 | 第三章 | 我方全员体力回复 50% |
| 最高级伤药 | 1000 两 | 第五章 | 我方全员体力回复 100% |
| 美しい花束 | 10000 两 | 第三章 | 使女性角色友好度提升的礼物 |
| 忍术参考书 | 10000 两 | 序章 | 使男性角色友好度提升的礼物 |




## 便当

| 名称 | 贩卖价格 | 贩卖店 | 效果 | 最早获得时机 | 必要素材 |
|---|---|---|---|---|---|
| カルビ弁当 | 500 两 | 烧肉Q | 下一场战斗中攻击力上升 10% | – | – |
| ロース弁当 | 800 两 | 烧肉Q | 下一场战斗中攻击力上升 20% | 序章 | ロース ×1、玉ねぎ ×1、ゴマ ×1 |
| タン盐弁当 | 1200 两 | 烧肉Q | 下一场战斗中攻击力上升 30% | 第六章 | 牛タン ×1、玉ねぎ ×2、岩盐 ×2 |
| 上カルビ弁当 | 1500 两 | 烧肉Q | 下一场战斗中攻击力上升 50% | 第六章 | 霜降りカルビ ×1、ピーマン ×2、岩盐 ×2 |
| 上ロース弁当 | 2500 两 | 烧肉Q | 下一场战斗中攻击力上升 70% | 最终章 | 霜降りロース ×1、ニンジン ×3、ゴマ ×3 |
| 极上ステーキ弁当 | 4000 两 | 烧肉Q | 下一场战斗中攻击力上升 100% | 通关后 | ステーキ ×1、バリウマタケ ×3、黑胡椒 ×3 |
| のり弁当 | 500 两 | 木ノ叶食堂 | 下一场战斗中防御力上升 10% | – | |
| 野菜炒め弁当 | 800 两 | 木ノ叶食堂 | 下一场战斗中防御力上升 20% | 序章 | 玉ねぎ ×1、ピーマン ×1、ニンジン ×1 |
| から扬げ弁当 | 1200 两 | 木ノ叶食堂 | 下一场战斗中防御力上升 30% | 第六章 | 鸡肉 ×2、岩盐 ×2、ゴマ ×2 |
| ハンバーグ弁当 | 1500 两 | 木ノ叶食堂 | 下一场战斗中防御力上升 50% | 第六章 | 鸡肉 ×2、霜降りカルビ ×2、白い卵 ×2 |
| スペシャル弁当 | 2500 两 | 木ノ叶食堂 | 下一场战斗中防御力上升 70% | 最终章 | 霜降りロース ×1、大物の鱼 ×3、バリウマタケ ×3 |
| 木ノ叶隐れ弁当 | 4000 两 | 木ノ叶食堂 | 下一场战斗中防御力上升 100% | 通关后 | 木ノ叶食堂绍介状 ×1、秘密レシピ・壹 ×1、秘密レシピ・贰 ×1 |
| おしるこセット | 1000 两 | 甘栗甘 | 下一场战斗中查克拉回复速度上升 20% | – | – |
| わらびもちセット | 800 两 | 甘栗甘 | 下一场战斗中查克拉消耗量下降 10% | 序章 | 花の蜜 ×1、わらび ×1、大豆 ×1 |
| ようかんセット | 1800 两 | 甘栗甘 | 下一场战斗中查克拉回复速度上升 50% | 第六章 | 花の蜜 ×2、蜂蜜 ×2、あずき ×2 |
| だいふくセット | 1400 两 | 甘栗甘 | 下一场战斗中查克拉消耗量下降 20% | 第六章 | 甘栗 ×2、あずき ×2、大豆 ×2 |
| きんつばセット | 2600 两 | 甘栗甘 | 下一场战斗中查克拉回复速度上升 70% | 最终章 | 蜂蜜 ×2、甘い芋 ×1、小麦 ×3 |
| 高级お果子セット | 2000 两 | 甘栗 | 下一场战斗中查克拉消耗量下降 30% | 通关后 | ロイヤル蜂蜜 ×1、白い卵 ×3、甘栗 ×3 |
| しらたまセット | 500 两 | だんご屋 | 下一场战斗中支援攻击力上升 | – | – |
| みたれしセット | 700 两 | だんご屋 | 下一场战斗中支援槽回复速度上升 | 序章 | 大豆 ×1、花の蜜 ×1、小麦 ×1 |
| ゴマたまセット | 1000 两 | だんご屋 | 下一场战斗中团队槽上升率提高 | 第六章 | ゴマ ×2、花の蜜 ×2、小麦 ×2 |
| 草もちセット | 1200 两 | だんご屋 | 下一场战斗中支援攻击力大幅上升 | 第六章 | ヨモギ ×2、蜂蜜 ×2、小麦 ×2 |
| 樱もちセット | 1600 两 | だんご屋 | 下一场战斗中支援槽回复速度大幅上升 | 最终章 | 桃色の花弁 ×1、蜂蜜 ×3、小麦 ×3 |
| 三色だまセット | 2500 两 | だんご屋 | 下一场战斗中团队槽上升率大幅提高 | 通关后 | ヨモギ ×3、桃色の花弁 ×1、ロイヤル蜂蜜 ×1 |
| 野菜づくし弁当 | 1500 两 | 砂肝亭 | 下一场战斗中不会中毒 | – | – |
| 茸づくし弁当 | 1500 两 | 砂肝亭 | 下一场战斗中不会中麻痹 | 第三章 | バリウマタケ ×3、黑胡椒 ×3、不动破りの实 ×1 |
| 焼き鱼弁当 | 1500 两 | 砂肝亭 | 下一场战斗中不会中睡眠 | 第六章 | 小物の鱼 ×3、岩盐 ×3、不眠のハーブ ×1 |
| 煮鱼弁当 | 2000 两 | 砂肝亭 | 下一场战斗中不会中封印 | 第六章 | 大物の鱼 ×3、わらび ×3、气の卵 ×1 |
| 釜めし弁当 | 5000 两 | 砂肝亭 | 下一场战斗中不会被崩防 | 最终章 | 铁釜 ×1、大物の鱼 ×3、小物の鱼 ×3 |
| 砂御膳弁当 | 10000 两 | 砂肝亭 | 下一场战斗中不会中任何不利状态 | 通关后 | 砂肝亭绍介状 ×1、重镇の证 ×1、命の砂肝 ×1 |

## 素材

| 名称 | 稀有度 | 卖出价格 | 主要获得方法 |
|---|---|---|---|
| 元气の种 | 1 | 60 两 | 战斗、捡取 |
| 元气の实 | 3 | 160 两 | 战斗、捡取 |
| 坚牢の种 | 1 | 60 两 | 战斗、捡取 |
| 坚牢の实 | 3 | 180 两 | 战斗、捡取 |
| 疾风の种 | 1 | 60 两 | 捡取 |
| 疾风の实 | 3 | 180 两 | 战斗、捡取 |
| シャッキリハーブ | 2 | 150 两 | 战斗、捡取 |
| 特药ハーブ | 3 | 210 两 | 战斗、捡取 |
| ハガクレの叶 | 4 | – | 回收诅咒人形 |
| ハガクレの枝 | 5 | – | 依赖 13 |
| 身代わり丸太 | 4 | – | 回收诅咒人形 |
| 身代わり人形 | 5 | – | 回收诅咒人形 |
| 力米 | 2 | 120 两 | 战斗、捡取 |
| 怪力米 | 4 | 360 两 | 战斗、捡取 |
| 气だるさの种 | 2 | 110 两 | 战斗、捡取 |
| 气だるさの实 | 3 | 200 两 | 战斗、捡取 |
| 无力气の种 | 4 | – | 依赖 15 |
| 无力气の实 | 5 | – | 依赖 13 |
| 铠通しの矢尻 | 2 | 150 两 | 战斗、捡取 |
| 铠通しの弓矢 | 3 | 250 两 | 战斗、捡取 |
| 铠破りの矢尻 | 4 | – | 依赖 16 |
| 铠破りの弓矢 | 5 | – | 依赖 13 |
| 古びたクライ | 2 | 140 两 | 战斗、捡取 |
| 历战のクライ | 3 | 240 两 | 战斗、捡取 |
| 传说のクライ | 4 | 500 两 | 战斗、捡取、依赖 23 |
| ネバネバ树液 | 2 | 100 两 | 战斗、捡取 |
| ネバネバ琥珀 | 3 | 260 两 | 战斗、捡取 |
| トリモチ树液 | 4 | – | 依赖 08 |
| トリモチ琥珀 | 5 | – | 依赖 25 |
| 毒の种 | 2 | 120 两 | 战斗、捡取 |
| 毒蜂の针 | 3 | 170 两 | 战斗、捡取 |
| 猛毒球根 | 4 | – | 回收诅咒人形 |
| マムシの牙 | 5 | – | 战斗 |
| 梦见の种 | 2 | 120 两 | 战斗、捡取 |
| 梦见の实 | 4 | – | 依赖 22 |
| 封じの水晶 | 5 | – | 依赖 09、回收诅咒人形 |
| 浮游の薄羽根 | 2 | 110 两 | 战斗、捡取 |
| 浮游の羽根 | 3 | 160 两 | 战斗、捡取 |
| 浮游の风切り羽根 | 4 | – | 回收诅咒人形 |
| 黑金 | 2 | 140 两 | 战斗、捡取 |
| 金刚石 | 4 | 580 两 | 战斗、捡取、依赖 13、18 |
| 阴阳石 | 5 | 800 两 | 战斗、捡取、依赖 13 |
| カヤクダケ | 2 | 110 两 | 战斗、捡取 |
| サクレツタケ | 4 | 420 两 | 战斗、捡取、依赖 17 |
| バクレツタケ | 5 | 620 两 | 战斗、捡取、依赖 13 |
| シビレタケ | 3 | 230 两 | 战斗、捡取 |
| 痹れ蜂の针 | 4 | – | 依赖 05 |
| 电气ナマズのヒゲ | 5 | – | 回收诅咒人形 |
| 忍の丸药 | 1 | 80 两 | 战斗、捡取 |
| 忍の卷物 | 1 | 120 两 | 战斗、捡取 |
| 忍の札 | 1 | 100 两 | 战斗、捡取 |
| がらんどうの实 | 2 | 100 两 | 战斗、捡取 |
| 绮丽な雫 | 1 | 50 两 | 战斗、捡取 |
| 神秘な雫 | 3 | 210 两 | 战斗、捡取 |
| 粗末な墨 | 1 | 70 两 | 战斗、捡取 |
| 素质な墨 | 2 | 120 两 | 战斗、捡取 |
| 良质な墨 | 3 | 240 两 | 战斗、捡取 |
| 奇迹な墨 | 4 | 400 两 | 战斗、捡取、依赖 07 |
| 虾蟆油 | 2 | 130 两 | 战斗、捡取 |
| 高级虾蟆油 | 3 | 260 两 | 战斗、捡取 |
| 最高级虾蟆油 | 4 | 450 两 | 战斗、捡取、依赖 04 |
| 辉くのリコリス | 5 | – | 和ミドリ的书信 |
| ツリガネソウ | 5 | – | 和花澄的书信 |
| 生命树の叶 | 5 | – | 和あおい的书信 |
| 新月花 | 5 | – | 和月乃的书信 |
| ロース | 2 | 300 两 | 捡取、回收诅咒人形 |
| 牛タン | 2 | 400 两 | 捡取、回收诅咒人形 |
| 霜降りカルビ | 3 | 500 两 | 捡取、回收诅咒人形 |
| 霜降りロース | 4 | – | 友好事件 |
| ステーキ | 5 | – | 友好事件 |
| 鸡肉 | 2 | 280 两 | 捡取、回收诅咒人形 |
| 命の砂肝 | 5 | – | 友好事件 |
| 小物の鱼 | 2 | 250 两 | 捡取 |
| 大物の鱼 | 3 | 450 两 | 捡取、回收诅咒人形 |
| 玉ねぎ | 1 | 100 两 | 捡取、回收诅咒人形 |
| ピーマン | 1 | 120 两 | 捡取 |
| ニンジン | 2 | 200 两 | 捡取、回收诅咒人形 |
| バリウマタケ | 3 | 420 两 | 捡取、回收诅咒人形 |
| 岩盐 | 2 | 220 两 | 捡取、回收诅咒人形 |
| 黑胡椒 | 3 | 350 两 | 捡取 |
| 花の蜜 | 2 | 180 两 | 捡取 |
| 蜂蜜 | 3 | 340 两 | 捡取、回收诅咒人形 |
| ロイヤル蜂蜜 | 5 | – | 友好事件 |
| ゴマ | 1 | 50 两 | 捡取、回收诅咒人形 |
| わらび | 2 | 160 两 | 捡取、回收诅咒人形 |
| ヨモギ | 3 | 320 两 | 捡取、回收诅咒人形 |
| 桃色の花弁 | 4 | – | 友好事件 |
| 大豆 | 1 | 80 两 | 捡取、回收诅咒人形 |
| あずき | 2 | 170 两 | 捡取、回收诅咒人形 |
| 小麦 | 2 | 210 两 | 捡取 |
| 甘栗 | 3 | 320 两 | 捡取、回收诅咒人形 |
| 甘い芋 | 4 | – | 友好事件 |
| 白い卵 | 3 | 380 两 | 捡取、回收诅咒人形 |
| 气の卵 | 4 | – | 友好事件 |
| 不动破りの实 | 4 | – | 友好事件 |
| 不眠のハーブ | 4 | – | 友好事件 |
| 铁釜 | 4 | – | 友好事件 |
| 木ノ叶食堂绍介状 | 5 | – | 友好事件 |
| 秘密レシピ・壹 | 5 | – | 战斗 |
| 秘密レシピ・贰 | 5 | – | 战斗 |
| 砂肝亭绍介状 | 5 | – | 友好事件 |
| 重镇の证 | 5 | – | 战斗 |

## 换金道具

| 名称 | 稀有度 | 卖出价格 | 主要入手方法 |
|---|---|---|---|
| 空き缶 | 1 | 10 两 | 捡取 |
| 空きビン | 1 | 20 两 | 捡取 |
| ぱちんこ玉 | 1 | 40 两 | 捡取 |
| メダル | 1 | 50 两 | 捡取 |
| ガラス玉 | 1 | 80 两 | 捡取 |
| 古钱 | 1 | 100 两 | 捡取 |
| メノウ | 2 | 200 两 | 捡取 |
| 小判 | 2 | 300 两 | 捡取 |
| 水晶 | 2 | 500 两 | 捡取 |
| ヒスイ | 2 | 600 两 | 捡取 |
| 砂金 | 2 | 800 两 | 捡取 |
| 大判 | 3 | 1000 两 | 战斗、捡取、依赖 03 |
| 宝石 | 3 | 1200 两 | 战斗、捡取 |
| 水晶玉 | 3 | 2000 两 | 战斗、捡取 |
| ヒスイの假面 | 3 | 5000 两 | 战斗、捡取、依赖 19 |
| 黄金の腕轮 | 4 | 8000 两 | 战斗、捡取、依赖 20 |
| 黄金の首饰り | 4 | 15000 两 | 战斗、捡取、依赖 24 |
| 大当たりの宝くじ | 5 | 50000 两 | 捡取 |



## 奥义影像

| 名称 | 贩卖价格 | 解锁章节 |
|---|---|---|
| ナルトの奥义ビデオ・巻ノ一 | 5000 两 | 第四章 |
| ナルトの奥义ビデオ・巻ノ二 | 3000 两 | 序章 |
| ナルトの奥义ビデオ・巻ノ三 | 8000 两 | 通关后 |
| ナルトの奥义ビデオ・巻ノ四 | 10000 两 | 鸣人可使用火影装束时 |
| サスケの奥义ビデオ・巻ノ一 | 5000 两 | 第五章 |
| サスケの奥义ビデオ・巻ノ二 | 4000 两 | 序章 |
| サスケの奥义ビデオ・巻ノ三 | 8000 两 | 第六章 |
| サクラの奥义ビデオ | 3000 两 | 序章 |
| サイの奥义ビデオ | 3000 两 | 第二章 |
| リーの奥义ビデオ | 3000 两 | 序章 |
| ネジの奥义ビデオ | 4000 两 | 序章 |
| テンテンの奥义ビデオ | 3000 两 | 序章 |
| シカマルの奥义ビデオ | 4000 两 | 序章 |
| チョウジの奥义ビデオ | 3000 两 | 序章 |
| いのの奥义ビデオ | 3000 两 | 序章 |
| キバの奥义ビデオ | 3000 两 | 序章 |
| シノの奥义ビデオ | 3000 两 | 序章 |
| ヒナタの奥义ビデオ | 3000 两 | 序章 |
| 我爱罗の奥义ビデオ | 5000 两 | 序章 |
| カンクロウの奥义ビデオ | 4000 两 | 序章 |
| テマリの奥义ビデオ | 4000 两 | 序章 |
| カカシの奥义ビデオ | 4000 两 | 序章 |
| ヤマトの奥义ビデオ | 4000 两 | 第二章 |
| ガイの奥义ビデオ | 4000 两 | 序章 |
| アスマの奥义ビデオ | 4000 两 | 序章 |
| チョバアの奥义ビデオ | 5000 两 | 第一章 |
| 自来也の奥义ビデオ | 5000 两 | 第二章 |
| 纲手の奥义ビデオ | 5000 两 | 第二章 |
| 大蛇丸の奥义ビデオ | 5000 两 | 第三章 |
| カブトの奥义ビデオ | 4000 两 | 第三章 |
| 水月の奥义ビデオ | 4000 两 | 第四章 |
| 重吾の奥义ビデオ | 4000 两 | 第四章 |
| 香磷の奥义ビデオ | 3000 两 | 第四章 |
| イタチの奥义ビデオ | 6000 两 | 第六章 |
| 鬼鲛の奥义ビデオ | 6000 两 | 第一章 |
| デイダラの奥义ビデオ | 6000 两 | 第一章 |
| サソリの奥义ビデオ | 6000 两 | 第二章 |
| 飞段の奥义ビデオ | 6000 两 | 第四章 |
| 角都の奥义ビデオ | 6000 两 | 第六章 |
| トビの奥义ビデオ | 4000 两 | 通关后 |
| 小南の奥义ビデオ | 6000 两 | 通关后 |
| ペインの奥义ビデオ | 8000 两 | 通关后 |
| キラービーの奥义ビデオ | 8000 两 | 通关后 |
| ミナトの奥义ビデオ | 10000 两 | 通关后 |
| ラースの奥义ビデオ | 10000 两 | 可使用拉斯时 |

## BOSS 战斗剧情

| 名称 | 贩卖价格 | 解锁章节 |
|---|---|---|
| スズ取り演习・开始 | 4000 两 | 序章 |
| スズ取り演习・前半 | 4000 两 | 序章 |
| スズ取り演习・后半 | 4000 两 | 序章 |
| 砂漠と芸爆・开始 | 5000 两 | 第一章 |
| 砂漠と芸爆・前半 | 5000 两 | 第一章 |
| 砂漠と芸爆・后半 | 5000 两 | 第一章 |
| サクラ舞う・开始 | 5000 两 | 第二章 |
| サクラ舞う・前半 | 5000 两 | 第二章 |
| サクラ舞う・后半 | 5000 两 | 第二章 |
| 禁断の激昂・开始 | 5000 两 | 第二章 |
| 禁断の激昂・前半 | 5000 两 | 第二章 |
| 禁断の激昂・后半 | 5000 两 | 第二章 |
| 亲友との决斗・开始 | 6000 两 | 第三章 |
| 亲友との决斗・前半 | 6000 两 | 第三章 |
| 亲友との决斗・后半 | 6000 两 | 第三章 |
| 疾风怒涛・开始 | 6000 两 | 第四章 |
| 疾风怒涛・前半 | 6000 两 | 第四章 |
| 疾风怒涛・后半 | 6000 两 | 第四章 |
| うちはの二人・开始 | 8000 两 | 第六章 |
| うちはの二人・前半 | 8000 两 | 第六章 |
| うちはの二人・终焉 | 8000 两 | 第六章 |
| 仙神の斗い・开始 | 8000 两 | 第六章 |
| 仙神の斗い・前半 | 8000 两 | 第六章 |
| 仙神の斗い・终焉 | 8000 两 | 第六章 |
| 惊天动地（壹）・开始 | 10000 两 | 通关后 |
| 惊天动地（壹）・前半 | 10000 两 | 通关后 |
| 惊天动地（壹）・后半 | 10000 两 | 通关后 |
| 惊天动地（贰）・开始 | 10000 两 | 通关后 |
| 惊天动地（贰）・逆转 | 10000 两 | 通关后 |
| 惊天动地（贰）・决着 | 10000 两 | 通关后 |

## 音乐

| 名称 | 贩卖价格 | 解锁章节 |
|---|---|---|
| 木ノ叶隐れの里 | 2000 两 | 序章 |
| 木ノ叶隐れの里（崩坏） | 2000 两 | 序章 |
| 木ノ叶荒废地 | 2000 两 | 序章 |
| 地爆天星崩落现场 | 2000 两 | 序章 |
| サバイバル演习场 | 2000 两 | 序章 |
| 死の森 | 2000 两 | 序章 |
| 静动の森（昼） | 2000 两 | 序章 |
| 静动の森（夕） | 2000 两 | 序章 |
| 静动の森（夜） | 2000 两 | 序章 |
| 木ノ叶の森（昼） | 2000 两 | 序章 |
| 木ノ叶の森（夕） | 2000 两 | 序章 |
| 砂隐れの里 | 2000 两 | 序章 |
| 砂隐れの门 | 2000 两 | 序章 |
| 五封结界の崖 | 2000 两 | 序章 |
| "晓"のアジト | 2000 两 | 序章 |
| 大蛇丸のアジト | 2000 两 | 序章 |
| 枯木の森 | 2000 两 | 序章 |
| うちはのアジト | 2000 两 | 序章 |
| 终末の谷 | 2000 两 | 序章 |
| 草波の原 | 2000 两 | 序章 |
| やすらぎの时间 | 2000 两 | 序章 |
| 丧失 | 2000 两 | 第六章 |
| 混乱の波 | 2000 两 | 最终章 |
| 砂尘舞う里 | 2000 两 | 第一章 |
| 暗雨 | 2000 两 | 第六章 |
| 大地を驱ける | 2000 两 | 序章 |
| 暗の中 | 2000 两 | 第六章 |
| 野望の道 | 2000 两 | 第二章 |
| 蛙鸣く异境 | 2000 两 | 最终章 |
| 砂漠の攻防 | 3000 两 | 第一章 |
| 空中大爆击 | 3000 两 | 第一章 |
| サクラ前线 | 3000 两 | 第二章 |
| 百机刃攻 | 3000 两 | 第二章 |
| 感情激发 | 3000 两 | 第二章 |
| 第四の觉醒 | 3000 两 | 第二章 |
| 亲友相打つ | 3000 两 | 第三章 |
| 旧日の交わり | 3000 两 | 第三章 |
| 雷刃一闪 | 3000 两 | 第六章 |
| うちはの舞台 | 3000 两 | 第六章 |
| 终焉の步 | 3000 两 | 第六章 |
| 师と弟子と | 3000 两 | 第六章 |
| 仙术大披露 | 3000 两 | 第六章 |
| 无光の抗い | 3000 两 | 第六章 |
| 吼え猛ける者 | 3000 两 | 通关后 |
| 解き放たれた兽 | 3000 两 | 通关后 |
| 顶上烈战 | 3000 两 | 通关后 |
| 木ノ叶舞う | 4000 两 | 序章 |
| "晓" | 4000 两 | 第二章 |
| 想い溢れて | 4000 两 | 第二章 |
| 绝对指令 | 4000 两 | 第二章 |
| 几重の思惑 | 4000 两 | 第二章 |
| 薄れ消ゆ灯 | 4000 两 | 第二章 |
| 瞳に力を | 4000 两 | 第二章 |
| 老杰の愿い | 4000 两 | 第二章 |
| 祈りの风 | 4000 两 | 第二章 |
| 不稳过る | 5000 两 | 第三章 |
| 作战开始 | 5000 两 | 第三章 |
| 对峙 | 5000 两 | 第三章 |
| 冷刃の瞳 | 5000 两 | 第三章 |
| 次の世代へ | 5000 两 | 第六章 |
| 逝く者 | 6000 两 | 第六章 |
| 迫る紧张 | 6000 两 | 第六章 |
| 或る回想 | 6000 两 | 第六章 |
| 真实 | 6000 两 | 第六章 |
| 仙人起つ | 6000 两 | 最终章 |
| 轮回の瞳 | 6000 两 | 最终章 |
| 受け继がれる意志 | 7000 两 | 通关后 |
| 平和への道 | 7000 两 | 通关后 |
| 希望 | 8000 两 | 通关后 |
| 八尾见参 | 8000 两 | 通关后 |

## SP 解锁要素

| 获得点数 | 类型 | 名称 |
|---|---|---|
| 10000 | 通名 | 忍者 |
| 50000 | 通名 | 拔け忍 |
| 60000 | 通名 | 喜びの |
| 70000 | 通名 | 怒りの |
| 80000 | 通名 | 悲しみの |
| 90000 | 通名 | 泪の |
| 100000 | 角色 | 迪达拉 |
| 110000 | 通名 | 笑颜の |
| 120000 | 角色 | 鬼鲛 |
| 130000 | 通名 | 见切りの |
| 140000 | 角色 | 千代 |
| 150000 | 通名 | 援护の |
| 160000 | 角色 | 蝎 |
| 170000 | 通名 | 人任せの |
| 180000 | 角色 | 大和 |
| 190000 | 通名 | 友达の |
| 200000 | 角色 | 佐井 |
| 210000 | 通名 | 人气者の |
| 220000 | 角色 | 药师兜 |
| 230000 | 通名 | 见习いの |
| 240000 | 角色 | 大蛇丸 |
| 250000 | 通名 | 弟子の |
| 260000 | 角色 | 飞段 |
| 270000 | 通名 | 师匠の |
| 280000 | 角色 | 角都 |
| 290000 | 通名 | 仲间の |
| 300000 | 角色 | 鸣人（风遁・螺旋手里剑） |
| 310000 | 通名 | 绊の |
| 320000 | 角色 | 水月 |
| 330000 | 通名 | 赏金稼ぎの |
| 340000 | 角色 | 香磷 |
| 350000 | 通名 | 赏金首の |
| 360000 | 角色 | 重吾 |
| 370000 | 通名 | 高额赏金首の |
| 380000 | 角色 | 佐助（麒麟） |
| 390000 | 通名 | 意外性 No.1 の |
| 400000 | 角色 | 鼬 |
| 410000 | 通名 | ウスラトンカチの |
| 420000 | 角色 | 阿飞 |
| 430000 | 通名 | 怪力の |
| 440000 | 角色 | 自来也 |
| 450000 | 通名 | 野兽の |
| 460000 | 角色 | 纲手 |
| 470000 | 通名 | 根性の |
| 480000 | 角色 | 小南 |
| 490000 | 通名 | ド根性の |
| 500000 | 角色 | 佩恩 |
| 510000 | 通名 | ゲジ眉の |

| 获得点数 | 类型 | 名称 |
|---|---|---|
| 520000 | 角色 | 鸣人（仙人模式） |
| 530000 | 通名 | 激眉の |
| 540000 | 角色 | 奇拉比 |
| 550000 | 通名 | 天才の |
| 560000 | 角色 | 佐助（"鹰"） |
| 570000 | 通名 | ポッチャリ系の |
| 580000 | 角色 | 波风皆人 |
| 590000 | 通名 | 花屋の |
| 600000 | 角色 | 拉斯 |
| 605000 | 通名 | 分家の |
| 610000 | 忍识札 | 第一弹：3 |
| 615000 | 通名 | 宗家の |
| 620000 | 援护类型 | 鸣人 |
| 625000 | 通名 | 砂瀑の |
| 630000 | 忍识札 | 第一弹：26 |
| 635000 | 通名 | 傀儡师の |
| 640000 | 援护类型 | 佐助 |
| 645000 | 通名 | 胸骚ぎの |
| 650000 | 忍识札 | 第一弹：28 |
| 655000 | 通名 | 写轮眼の |
| 660000 | 援护类型 | 阿斯玛 |
| 665000 | 通名 | 恐怖 |
| 670000 | 忍识札 | 第二弹：16 |
| 675000 | 通名 | 青春の |
| 680000 | 援护类型 | 千代 |
| 685000 | 通名 | ボケ |
| 690000 | 援护类型 | 自来也 |
| 695000 | 通名 | 蛙の |
| 700000 | 忍识札 | 第二弹：17 |
| 705000 | 通名 | メガネの |

| 获得点数 | 类型 | 名称 |
|---|---|---|
| 710000 | 援护类型 | 大蛇丸 |
| 715000 | 通名 | 神童 |
| 720000 | 援护类型 | 药师兜 |
| 725000 | 通名 | 天秤の |
| 730000 | 忍识札 | 第二弹：33 |
| 735000 | 通名 | 无伤の |
| 740000 | 援护类型 | 水月 |
| 745000 | 通名 | 万华镜写轮眼の |
| 750000 | 援护类型 | 香磷 |
| 755000 | 通名 | 珍兽 |
| 760000 | 忍识札 | 第二弹：37 |
| 765000 | 通名 | 芸术の |
| 770000 | 援护类型 | 重吾 |
| 775000 | 通名 | 造形师 |
| 780000 | 援护类型 | 鼬 |
| 785000 | 通名 | 不死身の |
| 790000 | 忍识札 | 第三弹：18 |
| 795000 | 通名 | 假面の |
| 800000 | 援护类型 | 鬼鲛 |
| 805000 | 通名 | いい子の |
| 810000 | 援护类型 | デイダラ |
| 815000 | 通名 | 天使の |
| 820000 | 忍识札 | 第三弹：25 |
| 825000 | 通名 | 轮回眼の |
| 830000 | 援护类型 | 蝎 |
| 835000 | 通名 | ラッパーの |
| 840000 | 援护类型 | 飞段 |
| 845000 | 通名 | 黄色い闪光 |
| 850000 | 忍识札 | 第三弹：27 |
| 855000 | 通名 | "晓"の |

| 获得点数 | 类型 | 名称 |
|---|---|---|
| 860000 | 援护类型 | 角都 |
| 865000 | 通名 | "蛇"の |
| 870000 | 援护类型 | 阿飞 |
| 875000 | 通名 | 火の国の |
| 880000 | 忍识札 | 第四弹：4 |
| 885000 | 通名 | 风の国の |
| 890000 | 援护类型 | 小南 |
| 895000 | 通名 | 土の国の |
| 900000 | 援护类型 | 佩恩 |
| 905000 | 通名 | 雷の国の |
| 910000 | 忍识札 | 第四弹：15 |
| 915000 | 通名 | 水の国の |
| 920000 | 援护类型 | 鸣人（仙人模式） |
| 925000 | 通名 | 木ノ叶隐れの |
| 930000 | 援护类型 | 佐助（"鹰"） |
| 935000 | 通名 | 砂隐れの |
| 940000 | 忍识札 | 第四弹：39 |
| 945000 | 通名 | 雾隐れの |
| 950000 | 援护类型 | 奇拉比 |
| 955000 | 通名 | 岩隐れの |
| 960000 | 忍识札 | 第五弹：17 |
| 965000 | 通名 | 云隐れの |
| 970000 | 援护类型 | 波风皆人 |
| 975000 | 通名 | 音隐れの |
| 980000 | 忍识札 | 第五弹：18 |
| 985000 | 通名 | 泷隐れの |
| 990000 | 援护类型 | 拉斯 |
| 995000 | 通名 | 汤隐れの |
| 999999 | 忍识札 | 第五弹：39 |

## 激斗の记录

| 名称 | 对应战斗 | 发生时期 | 入手场所 |
|---|---|---|---|
| 激斗の记录 01 | 准备运动 | 序章 | 木ノ叶街道 |
| 激斗の记录 02 | スズ取り演习 | 序章 | サバイバル演习场周边 |
| 激斗の记录 03 | 砂瀑と芸爆 | 第一章 | 砂隐れの里 风影の屋敷 屋顶 |
| 激斗の记录 04 | 雾の怪人再び | 第一章 | 木ノ叶の森 中央 |
| 激斗の记录 05 | 珍兽と怪人 | 第一章 | 木ノ叶の森 中央 |
| 激斗の记录 06 | 写轮眼の斗い | 第一章 | 静动の森 中央 |
| 激斗の记录 07 | 镜面袭者の术・其の壹 | 第一章 | 静动の森 中央 |
| 激斗の记录 08 | 镜面袭者の术・其の贰 | 第一章 | "晓"のアジト |
| 激斗の记录 09 | サクラ舞う | 第二章 | "晓"のアジト |
| 激斗の记录 10 | 风影夺还战 | 第二章 | 静动の森 中央 |
| 激斗の记录 11 | 再会の手合わせ | 第二章 | サバイバル演习场周边 |
| 激斗の记录 12 | 谜の强袭 | 第二章 | 木ノ叶隐れの里 火影の部屋 门前 |
| 激斗の记录 13 | シュミレーション | 第二章 | 木ノ叶の森 中央 |
| 激斗の记录 14 | 禁断の激昂 | 第二章 | 天地桥 |
| 激斗の记录 15 | ヤマトの能力 | 第二章 | 天地桥 |
| 激斗の记录 16 | 系がりの力 | 第二章 | 大蛇丸のアジト |
| 激斗の记录 17 | 医疗忍者の斗い | 第三章 | 大蛇丸のアジト |
| 激斗の记录 18 | 亲友との决斗 | 第三章 | 大蛇丸のアジト 最深处 |
| 激斗の记录 19 | 性质见极め | 第三章 | サバイバル演习场周边 |
| 激斗の记录 20 | 风の手ほどき | 第三章 | サバイバル演习场周边 |
| 激斗の记录 21 | 迫り来る"晓" | 第三章 | 死の森 |
| 激斗の记录 22 | 时间稼ぎ | 第三章 | 死の森 |
| 激斗の记录 23 | 修业大诘め | 第三章 | サバイバル演习场周边 |
| 激斗の记录 24 | 吊い合战 | 第四章 | 枯木の森 中央 |
| 激斗の记录 25 | 数多の性质 | 第四章 | 枯木の森 中央 |
| 激斗の记录 26 | 火の意志を悬けて | 第四章 | 枯木の森 中央 |
| 激斗の记录 27 | 疾风怒涛 | 第四章 | 枯木の森 中央 |
| 激斗の记录 28 | 凌驾する者 | 第四章 | 大蛇丸のアジト 最深处 |
| 激斗の记录 29 | 立场决する一战 | 第四章 | 枯木の森 |
| 激斗の记录 30 | 结界に生れし者 | 第四章 | 南アジト 海岸 |
| 激斗の记录 31 | 暴走する咒印 | 第四章 | 北アジト 门前 |
| 激斗の记录 32 | 冲动一闪 | 第四章 | 北アジト 门前 |
| 激斗の记录 33 | "蛇"の进攻 | 第五章 | 静动の森 中央 |
| 激斗の记录 34 | 芸术大爆发 | 第五章 | 静动の森 中央 |
| 激斗の记录 35 | 导かれし因缘 | 第五章 | 天地桥 |
| 激斗の记录 36 | 雾隐れの者たち | 第五章 | うちはのアジト うちは街道 |
| 激斗の记录 37 | うちはの二人 | 第六章 | うちはのアジト 最深处 |
| 激斗の记录 38 | 修业の一幕 | 第六章 | 木ノ叶の森 |
| 激斗の记录 39 | 师弟别つ时 | 第六章 | 雨隐れの里 雨隐れの塔 神の座 |
| 激斗の记录 40 | 仙神の斗い | 第六章 | 雨隐れの里 雨隐れの塔 神の座 |
| 激斗の记录 41 | 仙术修行・其の壹 | 最终章 | 妙木山 修业场 |
| 激斗の记录 42 | 仙术修行・其の贰 | 最终章 | 妙木山 修业场 |
| 激斗の记录 43 | 强袭のペイン | 最终章 | 木ノ叶隐れの里 交信所 |
| 激斗の记录 44 | ペインの能力 | 最终章 | 木ノ叶隐れの里 道场前 |
| 激斗の记录 45 | 无慈悲なる天使 | 最终章 | 木ノ叶隐れの里 火影の部屋 门前 |
| 激斗の记录 46 | 火の影を背负う者 | 最终章 | 木ノ叶隐れの里 火影の部屋 |
| 激斗の记录 47 | 惊天动地 | 通关后 | 木ノ叶隐れの里 火影の部屋 屋顶 |
| 激斗の记录 48 | 八尾の力 | 断章 | 静动の森 中央 |
| 激斗の记录 49 | 天地穿つ刚角 | 断章 | 静动の森 中央 |



## 物语の记录

| 名称 | 对应物语 | 发生时期 | 入手场所 |
|---|---|---|---|
| 物语の记录 01 | ナルト归乡 | 第一章 | 木ノ叶隐れの里 木ノ叶の门 |
| 物语の记录 02 | スズ取り演习・壹 | 第一章 | サバイバル演习场周边 |
| 物语の记录 03 | スズ取り演习・贰 | 第一章 | サバイバル演习场周边 |
| 物语の记录 04 | シカマル再会 | 第二章 | 木ノ叶隐れの里 木ノ叶の门 |
| 物语の记录 05 | 久々のラーメン | 第二章 | 木ノ叶隐れの里 ラーメン乐前 |
| 物语の记录 06 | “晓”出现 | 第二章 | 砂隐れの里 风影の屋敷 屋顶 |
| 物语の记录 07 | 我爱罗とデイダラ・壹 | 第二章 | 砂隐れの里 风影の屋敷 屋顶 |
| 物语の记录 08 | 我爱罗とデイダラ・贰 | 第二章 | 砂隐れの里 风影の屋敷 屋顶 |
| 物语の记录 09 | 封印术・幻龙九封尽 | 第二章 | 砂隐れの里 风影の屋敷 屋顶 |
| 物语の记录 10 | 到着 | 第二章 | “晓”のアジト |
| 物语の记录 11 | 突入 | 第二章 | “晓”のアジト |
| 物语の记录 12 | “晓”との対峙 | 第二章 | “晓”のアジト |
| 物语の记录 13 | 赤砂のサソリ・壹 | 第二章 | “晓”のアジト |
| 物语の记录 14 | 赤砂のサソリ・贰 | 第二章 | “晓”のアジト |
| 物语の记录 15 | ナルトとデイダラ・壹 | 第二章 | 砂隐れの里 风影の屋敷 屋顶 |
| 物语の记录 16 | ナルトとデイダラ・贰 | 第二章 | 砂隐れの里 风影の屋敷 屋顶 |
| 物语の记录 17 | 托される愿い | 第二章 | 砂隐れの里 风影の屋敷 屋顶 |
| 物语の记录 18 | 木ノ叶と砂 | 第二章 | 砂隐れの里 风影の屋敷 屋顶 |
| 物语の记录 19 | 谜の忍・壹 | 第三章 | 木ノ叶隐れの里 木ノ叶の门 |
| 物语の记录 20 | 谜の忍・贰 | 第三章 | 木ノ叶隐れの里 木ノ叶の门 |
| 物语の记录 21 | 怒り | 第三章 | 天地桥 |
| 物语の记录 22 | ナルト暴走・壹 | 第三章 | 天地桥 |
| 物语の记录 23 | ナルト暴走・贰 | 第三章 | 天地桥 |
| 物语の记录 24 | ナルト暴走・参 | 第三章 | 天地桥 |
| 物语の记录 25 | ナルト暴走・四 | 第三章 | 天地桥 |
| 物语の记录 26 | 廓庵入鄽垂手・壹 | 第三章 | 天地桥 |
| 物语の记录 27 | 廓庵入鄽垂手・贰 | 第三章 | 天地桥 |
| 物语の记录 28 | 廓庵入鄽垂手・参 | 第三章 | 天地桥 |
| 物语の记录 29 | サイ・壹 | 第三章 | 大蛇丸のアジト |
| 物语の记录 30 | サイ・贰 | 第三章 | 大蛇丸のアジト |
| 物语の记录 31 | サイ・参 | 第三章 | 大蛇丸のアジト |
| 物语の记录 32 | 再会の时・壹 | 第三章 | 大蛇丸のアジト |
| 物语の记录 33 | 再会の时・贰 | 第三章 | 大蛇丸のアジト |
| 物语の记录 34 | 谛めない心 | 第三章 | 木ノ叶隐れの里 火影の部屋 门前 |
| 物语の记录 35 | 二つの影 | 第四章 | 枯木の森 东アジト位置 |
| 物语の记录 36 | 飞段と角都・壹 | 第四章 | 枯木の森 东アジト位置 |
| 物语の记录 37 | 飞段と角都・贰 | 第四章 | 枯木の森 东アジト位置 |
| 物语の记录 38 | 飞段と角都・参 | 第四章 | 枯木の森 东アジト位置 |
| 物语の记录 39 | アスマの死 | 第四章 | 枯木の森 东アジト位置 |
| 物语の记录 40 | 动き出す二人・壹 | 第四章 | 枯木の森 东アジト位置 |
| 物语の记录 41 | 动き出す二人・贰 | 第四章 | 枯木の森 东アジト位置 |
| 物语の记录 42 | 奇袭・壹 | 第四章 | 枯木の森 东アジト位置 |
| 物语の记录 43 | 奇袭・贰 | 第四章 | 枯木の森 中央 |
| 物语の记录 44 | 五つの心脏・壹 | 第四章 | 枯木の森 中央 |
| 物语の记录 45 | 五つの心脏・贰 | 第四章 | 枯木の森 中央 |
| 物语の记录 46 | 救援 | 第四章 | 枯木の森 中央 |
| 物语の记录 47 | 诘め将棋・壹 | 第四章 | 枯木の森 中央 |
| 物语の记录 48 | 诘め将棋・贰 | 第四章 | 枯木の森 中央 |
| 物语の记录 49 | ナルトの新术・壹 | 第四章 | 枯木の森 死の森方向 |
| 物语の记录 50 | ナルトの新术・贰 | 第四章 | 枯木の森 死の森方向 |
| 物语の记录 51 | “玉”の答・壹 | 第四章 | 木ノ叶隐れの里 木ノ叶の门 |
| 物语の记录 52 | “玉”の答・贰 | 第四章 | 木ノ叶隐れの里 木ノ叶の门 |
| 物语の记录 53 | ナルトと自来也 | 第四章 | 木ノ叶隐れの里 ラーメン乐前 |
| 物语の记录 54 | 暗の刃 | 第五章 | 大蛇丸のアジト内部 |
| 物语の记录 55 | 非情の里切り・壹 | 第五章 | 大蛇丸のアジト内部 |
| 物语の记录 56 | 非情の里切り・贰 | 第五章 | 大蛇丸のアジト内部 |
| 物语の记录 57 | 非情の里切り・参 | 第五章 | 大蛇丸のアジト内部 |
| 物语の记录 58 | 非情の里切り・四 | 第五章 | 大蛇丸のアジト内部 |
| 物语の记录 59 | “蛇”结成 | 第五章 | 静动の森 木ノ叶の森方向 |
| 物语の记录 60 | 动く“晓” | 第五章 | 静动の森 木ノ叶の森方向 |
| 物语の记录 61 | サスケと“晓”・壹 | 第五章 | 静动の森 木ノ叶の森方向 |
| 物语の记录 62 | サスケと“晓”・贰 | 第五章 | 静动の森 木ノ叶の森方向 |
| 物语の记录 63 | サスケと“晓”・参 | 第五章 | 静动の森 中央 |
| 物语の记录 64 | サスケの存在・壹 | 第五章 | 静动の森 中央 |
| 物语の记录 65 | サスケの存在・贰 | 第五章 | 静动の森 中央 |
| 物语の记录 66 | 邂逅・壹 | 第六章 | 静动の森 中央 |
| 物语の记录 67 | 邂逅・贰 | 第六章 | 静动の森 中央 |
| 物语の记录 68 | うちはイタチ・壹 | 第六章 | うちはのアジト 最深处 |
| 物语の记录 69 | うちはイタチ・贰 | 第六章 | うちはのアジト 最深处 |
| 物语の记录 70 | 兄と弟 | 第六章 | うちはのアジト 最深处 |
| 物语の记录 71 | 雨隐れの神 | 最终章 | 雨隐れの里 内部 |
| 物语の记录 72 | ありし日の思い出・壹 | 最终章 | 雨隐れの里 内部 |
| 物语の记录 73 | ありし日の思い出・贰 | 最终章 | 雨隐れの里 内部 |
| 物语の记录 74 | ありし日の思い出・参 | 最终章 | 雨隐れの里 内部 |
| 物语の记录 75 | ありし日の思い出・四 | 最终章 | 雨隐れの里 内部 |
| 物语の记录 76 | 小南・壹 | 最终章 | 雨隐れの里 内部 |
| 物语の记录 77 | 小南・贰 | 最终章 | 雨隐れの里 内部 |
| 物语の记录 78 | 自来也豪杰物语・壹 | 最终章 | 雨隐れの里 内部 |
| 物语の记录 79 | 自来也豪杰物语・贰 | 最终章 | 雨隐れの里 内部 |
| 物语の记录 80 | 自来也豪杰物语・参 | 最终章 | 雨隐れの里 内部 |
| 物语の记录 81 | ナルトの泪・壹 | 最终章 | 雨隐れの里 内部 |
| 物语の记录 82 | ナルトの泪・贰 | 最终章 | 雨隐れの里 内部 |
| 物语の记录 83 | ナルトの泪・参 | 最终章 | 雨隐れの里 内部 |
| 物语の记录 84 | 立ち上がる者 | 通关后 | 木ノ叶隐れの里 火影の部屋 屋外台阶 |
| 物语の记录 85 | ペイン袭来・壹 | 通关后 | 木ノ叶隐れの里 火影の部屋 屋外台阶 |
| 物语の记录 86 | ペイン袭来・贰 | 通关后 | 木ノ叶隐れの里 火影の部屋 屋外台阶 |
| 物语の记录 87 | カカシとペイン・壹 | 通关后 | 木ノ叶隐れの里 火影の部屋 屋外台阶 |
| 物语の记录 88 | カカシとペイン・贰 | 通关后 | 木ノ叶隐れの里 火影の部屋 屋外台阶 |
| 物语の记录 89 | カカシとペイン・参 | 通关后 | 木ノ叶隐れの里 火影の部屋 屋顶 |
| 物语の记录 90 | もう一人の“晓”・壹 | 通关后 | 木ノ叶隐れの里 火影の部屋 屋顶 |
| 物语の记录 91 | もう一人の“晓”・贰 | 通关后 | 木ノ叶隐れの里 火影の部屋 屋顶 |
| 物语の记录 92 | 火影として・壹 | 通关后 | 木ノ叶隐れの里 火影の部屋 屋顶 |
| 物语の记录 93 | 火影として・贰 | 通关后 | 木ノ叶隐れの里 火影の部屋 屋顶 |
| 物语の记录 94 | ナルトとペイン・壹 | 通关后 | 木ノ叶隐れの里 火影の部屋 屋顶 |
| 物语の记录 95 | ナルトとペイン・贰 | 通关后 | 木ノ叶隐れの里 火影の部屋 屋顶 |
| 物语の记录 96 | ナルトとペイン・参 | 通关后 | 木ノ叶隐れの里 火影の部屋 屋顶 |
| 物语の记录 97 | ナルトとペイン・四 | 通关后 | 木ノ叶隐れの里 火影の部屋 屋顶 |
| 物语の记录 98 | ナルトとペイン・五 | 通关后 | 木ノ叶隐れの里 火影の部屋 屋顶 |
| 物语の记录 99 | 光 | 通关后 | 木ノ叶隐れの里 火影の部屋 屋顶 |
| 物语の记录 100 | 英雄 | 通关后 | 木ノ叶隐れの里 火影の部屋 屋顶 |
| 物语の记录 101 | マダラの依赖・壹 | 断章 | 静动の森 中央 |
| 物语の记录 102 | マダラの依赖・贰 | 断章 | 静动の森 中央 |
| 物语の记录 103 | 八尾の男・壹 | 断章 | 静动の森 中央 |
| 物语の记录 104 | 八尾の男・贰 | 断章 | 静动の森 “晓”のアジト方向 |
| 物语の记录 105 | 八尾の男・参 | 断章 | 静动の森 “晓”のアジト方向 |
| 物语の记录 106 | 复仇の道・壹 | 断章 | 静动の森 “晓”のアジト方向 |
| 物语の记录 107 | 复仇の道・贰 | 断章 | 静动の森 “晓”のアジト方向 |
| 物语の记录 108 | 复仇の道・参 | 断章 | “晓”のアジト |

## 记忆の结晶

| 名称 | 对应记忆 | 入手场所 |
|---|---|---|
| 记忆の结晶 01 | 九尾传承 | 木ノ叶隐れの里 火影の部屋 |
| 记忆の结晶 02 | スズ取り演习 | 木ノ叶隐れの里 道场前 |
| 记忆の结晶 03 | 咒印の锁 | 木ノ叶隐れの里 木ノ叶の门 |
| 记忆の结晶 04 | 千鸟 VS 绝对防御 | サバイバル演习场周边 |
| 记忆の结晶 05 | 木ノ叶崩し始まる | 木ノ叶の森 中央 |
| 记忆の结晶 06 | 三代目の最期 | 风の砂漠 中央 |
| 记忆の结晶 07 | うずまきナルト忍法帐 | 静动の森 中央 |
| 记忆の结晶 08 | 大切なもの | “晓”のアジト |
| 记忆の结晶 09 | 憎恶の邂逅 | 天地桥 |
| 记忆の结晶 10 | 忍の本质 | 大蛇丸のアジト 最深处 |
| 记忆の结晶 11 | 别离 | 死の森 |
| 记忆の结晶 12 | 禁断の力 | 枯木の森 中央 |
| 记忆の结晶 13 | 别れの日 | うちはのアジト 最深处 |
| 记忆の结晶 14 | 决意 | 雨隐れの里 雨隐れの塔 神の座 |
| 记忆の结晶 15 | 新たなる旅立ち | 妙木山 修业场 |




| 使命召唤 黑暗行动 | Activision Blizzard/Treyarch | | 主视角射击 |
|---|---|---|---|
| PS3 | Call of Duty：Black Ops | | 美版 |
| | 2010 年 11 月 9 日 | 1 ～ 18 人 | 59.99 美元 |
| | | | 对应玩家年龄：17 岁以上 |

一年一度的《使命召唤》如约而至，这次 Treyarch 给我们带来了极大的惊喜，无论是单机部分的加强，还是网战部分的平衡性突破。这次《使命召唤 黑暗行动》也走上现代战争的道路，为我们揭开越战中一次神秘而扑朔迷离的黑色之夜。另外剧情上与 5 代（战火世界）又有衔接，我们依然能够看见那个熟悉的面孔——雷札诺夫。网战部分的出色表现一览无疑，平衡性上取得的进步让网战时的爽快与节奏都提升到了一个新境界，联机模式下的僵尸地图又经过精心设计，技术与运气兼得才能顶过一轮又一轮的僵尸大军。总而言之，这是本年度卖得最好的主视角射击游戏，当你看见《使命召唤》这四个字时，你还需要犹豫吗？

文 脆薯条 &SunX（单机部分） 美编 anubis

# 单机完美攻略指南

可能因为系列前作《使命召唤 战火世界》的老兵难度被众多玩家所诟病的缘故，所以本作的老兵难度变得异常轻松，具有挑战的关卡并不多见，令人发指的“手雷雨”也几乎消失得无影无综。整体难度与《使命召唤 现代战争 2》大致持平，系列老玩家完全可以直接选择老兵难度来进行游戏。

## 老兵难度生存守则

1. 依靠 NPC 来降低游戏难度，由于 NPC 是不死之身，在通常情况下都由他们来开路和吸引敌人的火力。
2. 记录点的重要性想必各位都知道，总之在每次触发记录点之前都要集中精神，老是棋差一步就会上演反复死亡的惨剧。
3. 烟雾弹和闪光弹是玩家手中的法宝，在危急时刻会发挥至关重要的作用。
4. 辅助瞄准要擅用，其实辅助瞄准最重要的作用是判断敌人藏身的位置。
5. 飞扑动作要谨慎，由于飞扑动作的落地判定非常灵活，操作不当会将玩家至于万劫不复的境地中。
6. 受重伤后一定要耐心回复，能打能躲才是高手风范。

## 单机老兵难度攻略指南

### Operation 40 老兵难度：低




初期手中的 M16 突击步枪附带有 10 发榴弹，主要用来对付街道内出现的数辆警车。出酒馆后紧紧跟随同伴行动，记得在拐进小巷前保留 1 发榴弹，以应付蹲守在目的地的敌人。启动汽车后就没什么难度了，按照画面提示操作即可。

通过绳索滑落地面后随即暗杀掉 1 个正在发报的敌人，附近可以捡到 FAL 狙击枪，此类单发武器对操作要求很高，还需谨慎使用。跟随队友推进的阶段内万不可冒失，如果冲的太快会引起敌人的警觉，从而导致游戏失败。在接近官邸前的军火仓库内有 RPK 轻机枪，威力和装弹量不俗。干掉哨兵后可以捡到 KS23 霰弹枪和微冲，可选择其一作为副武器用来防身。进入官邸后就要提高警惕了，由于是老兵难度，所以挨不了几枪就会挂掉。战术思路是让队友顶在前面开路，自己则躲在走廊的杂物后面伺机开火。只需干掉几个关键位置的敌人，队友便会自动向前推进。干掉“卡斯特罗”后跟随队友来到回型走廊区域，此处不但敌人数量多，而且站位比较分散，总体射击视野不够理想。战斗方针依旧是躲在杂物后面搞偷袭，让无敌队友顶在前面。当然敌人同样也会躲在杂物后面，好在那些杂物都是木质的，精确点射可直接穿透本板击杀敌人。

出大楼后快速趴到沙包后面，稍等片刻就能触发宝贵的记录点。此时贸然露头会被乱枪打死，沙包前方火力点主要有 3 个，左右两边的哨塔以及中间的卡车，突围策略是先找机会把左右两边哨塔上的火力点清除掉，最后攻击中央卡车前的红色油桶，油桶爆炸几乎会杀死眼前的所有敌人。随后出现的 BTR 装甲车不用管，继续老实趴在沙包后面，队友会帮你清除掉一切障碍。

狂奔至机库的路程看似凶险，其实只要跟随前方炮弹着弹点即可，要相信同一个弹坑不易被两次击中的神论。使用机载机枪环节时最好举枪进行精确点射，盲射会导致命中率会低下，容易延误战机。另外打爆油桶和卡车可瞬间炸死一大片敌人，请优先选择这些目标。飞机快要起飞时不要胡乱射击，子弹很容易擦到自己飞机的螺旋桨上。撑到剧情后使用防空炮干掉远处挡道的卡车即可顺利过关。

### Intel 数量：3

1. 在刺杀“卡斯特罗”前，与队友合力打开军火仓库的门后，在摆着 RPG 火箭筒的箱子上找到 Intel。
2. 干掉“卡斯特罗”之后，来到回型走廊区域，Intel 就该区域内某个有电视机的房间内的桌子上。
3. 进入第 1 个机库时，在左侧绿色梯子上可找到 Intel。

### 相关奖杯




**Death to Dictators** 铜杯

**奖杯要求：**爆头杀死卡斯特罗。

**开启方法：**在官邸卧室内遭遇“卡斯特罗”时，可在慢动作时间内轻松完成爆头。



**Sacrifice** 铜杯

**奖杯要求：**协助作战小队顺利撤离古巴。

**开启方法：**剧情奖杯，以任意难度完成关卡“Operation 40”即可开启该奖杯。



**Cold Warrior** 银杯

**奖杯要求：**在老兵难度（Veteran）下完成关卡“Operation 40”、“Vorkuta”和“Executive Order”。

**开启方法：**剧情奖杯，获得奖杯的条件之一就是在老兵难度下完成关卡“Operation 40”。



### Vorkuta 老兵难度：中

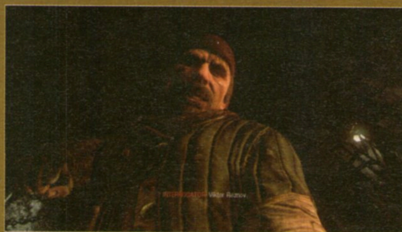
干掉狱警后获得 1 把小刀，当通道内的守卫朝你冲过来时记得迅速出刀，不然就会上演出师未捷身先死的惨剧。坐升降机上去后会目睹狱友虐杀狱警的一幕，随后记得捡起狱警掉落的手枪，这把手枪一定要拿好，因为稍后就会派上用场。在同伴推动矿车前进的过程中一定要紧紧贴住同伴，稍有缝隙就会被前方的机枪扫死。利用自动瞄准迅速干掉左右两边出现的敌人，由于手枪威力极大，所以在老兵难度下打敌人同样也是 1 枪死，实在是轻松惬意。

上到楼顶后会接到一个弹射燃烧瓶的任务，把远处的 3 个哨塔炸毁即可。拿到 KS23 霰弹枪出楼后让友军先顶在前面，然后从遍地的尸体上捡到 AK47。敌人的卡车会分批输送来大量兵力，所以依旧得让友军顶在前面，优先干掉高处的 RPG 兵。眼前的敌人是可以消灭干净的，等到敌人火力锐减的时候再适时推进。另外要注意的是，没有死透的敌人可能会倒地打手枪或是拉手雷自爆，这些小动作在老兵难度下都是非常致命的。

轻松摧毁直升机后冲入监狱大楼内部，在入口的地上可以捡到带有榴弹发射器的 AK47（AK-47 Grenade Launcher），利用榴弹可以轻松炸死防弹钢板后面的敌人。随后朝左右楼梯口再各打 1 发榴弹即可清理掉底楼的所有敌人。上到二楼后依旧使用榴弹对付蹲守在楼道口的敌人，触发警报后即可安全通过。快速通过一扇即将关闭的闸门，此时先不管同伴的死活，而是快速找到开关打开闸门，从而让友军迅速占领该区域。躲在房间内协助友军清理掉站在高处铁栅栏上的敌人，等到枪声渐止就快速上到三楼，此时走廊掩体以及天花板上还会出现零星的敌人，依旧采用榴弹战术来应付。跟随同伴去拿火焰切割器时，左侧卷链门内会连续杀出 3 个装甲兵，由于装甲兵对榴弹具有免疫效果，所以最好使用 KS23 霰弹枪来对付他们，枪口大致对准装甲兵脑袋开枪，如果技术好也可以使用 AK47 来精确爆头。在同伴切割铁门的时间段内，附近墙壁内会涌出大量敌人，其中就包括有 5，6 个装甲兵，应对方法是快速蹲守在防弹钢板后

面，优先消灭步步逼近的装甲兵。

顺利拿到格林机枪后就能轻松秒杀眼前的所有敌人，不过子弹只有999发，要注意节约弹药。街道内敌人的致命火力点大都在高处窗户口以及栅栏走道上，并且左右两边都有，这对玩家的威胁极大，很容易被乱枪扫到。并且由于拿着格林机枪时无法奔跑和趴地，在行动上有很大的限制，所以在推进时还得步步为营，推进速度可以降到最慢。顺利消灭掉街道尽头内所有敌人便能进入下个环节。



骑摩托逃亡的难度并不高，随身携带的霰弹枪威力巨大且具备自动瞄准目标的特性，所以玩家只需专心驾驶摩托车即可。在发生抢夺卡车的剧情之后，就要利用重机枪对付紧追而来的敌人，务必在大量追兵逼近卡车前快速清理掉，不然很容易被乱枪打死。

## Intel 数量：3

1. 接到弹射燃烧瓶炸毁哨塔任务的建筑内，Intel就在该建筑二楼的文件柜上。
2. 发生同伴抬门牺牲剧情的区域内，Intel在楼梯边的黑暗房间内的桌子上。
3. 在摩托车房间时先別开摩托车，Intel在苏联大叔身旁的杂物架上。

## 相关奖杯



### Slingshot Kid



铜杯

**奖杯要求：**弹射3次燃烧瓶成功炸毁3座哨塔。

**开启方法：**在关卡初期会触发弹射燃烧瓶的剧情任务，一定要确保100%的命中率，也就是3发全部命中目标才能开启奖杯。由于燃烧瓶弹射出去会呈抛物线轨迹，所以得计算好射击高度，左侧和中间的哨塔比较近，准心稍微抬高一点即可，右侧的哨塔比较远，射击高度需要更高一些。



### Give Me Liberty Or Give Me Death



铜杯

**奖杯要求：**成功越狱。

**开启方法：**剧情奖杯，以任意难度完成关卡"Vorkuta"即可开启该奖杯。



### Cold Warrior



银杯

**奖杯要求：**在老兵难度（Veteran）下完成关卡"Operation 40"、"Vorkuta"和"Executive Order"。

**开启方法：**剧情奖杯，获得奖杯的条件之一就是在老兵难度下完成关卡"Vorkuta"。



### Vehicular Slaughter



铜杯

**奖杯要求：**在越狱过程中杀死载具上的所有敌人。

**开启方法：**在关卡的最后阶段，玩家会跳到卡车上利用重机枪扫射车后的追兵，只要打爆敌人所有的运兵卡车、摩托车以及直升机即可开启该奖杯。如果没拿到的话，最后时刻不要跳到火车上，而是等待游戏失败后重来一遍。



## U.S.D.D. 老兵难度：无

本关没有战斗内容，没有Intel收集，玩家可以欣赏下美国五角大楼以及著名的已故美国总统。

## 相关奖杯



### VIP



铜杯

**奖杯要求：**从Lancer处接到任务。

**开启方法：**剧情奖杯，完成剧情关卡"U.S.D.D."即可开启该奖杯。



## Executive Order 老兵难度：高

任务地点是苏联火箭发射基地，初期按照队友指令行动即可，潜入到管道处记得蹲下，如果依旧傻站着的话会立刻被直升机秒杀。暗杀巡逻士兵时要等队友抽出刀后再行动，要保持较高的同步率，切不可擅自行动，你的目标是左边那名士兵。

跟随队友接近雷达站，当队友踹开房门之后要立刻近身干掉正面的敌人，如果开枪的话会立刻引起其他敌人的注意力，有着被敌人秒杀的风险。上二楼时不要贸然冲上去，而应该采取探头打法，把躲在掩体后面的零散敌人逐个歼灭。上三楼时也是如法炮制，全歼敌人后会触发宝贵的记录点。楼顶还有3个敌人，选择直接击杀会比较安全，如果选择暗杀那个背对着你的敌人的话，就容易被另一侧的敌人瞄上。获得弩箭后开始协助地面的队友，直接射击敌人军车是最佳打击手段，而对付躲在箱子后面的普通士兵就更简单了，看准位置射到地面即可炸死一群。

救出人质后会迎来本关的第一个难点，要求是在5分钟之内抵达目的地。在推进过程中要随时找到掩护，然后同机使用爆炸弩箭攻击远处的敌人，只要杀死蹲守在关键位置的敌人，队友便会自动往前推进。总之5分钟时间是绝对足够的，切不可心急冒失，更何况手中还有法宝——烟雾弹。





使用制导飞弹炸毁火箭之后的路程不仅是本关最大难点，也是整个游戏中为数不多的难点之一，估计得死上十几二十次左右，极其考验玩家的耐心和意志。狭窄通道内的敌人不仅数量多，而且非常狡猾，基本上都喜欢躲在掩体后面搞偷袭，如果手中还有剩余的烟雾弹就好办多了。通道初期有电梯的区域对我方极其不利，左右两条分岔道中会不停出现增援的敌人，应对方法是丢烟雾弹封锁住一侧，然后趁机攻取另一侧。来到资料室门口稍等片刻会触发记录点，资料室内的敌人数量虽然很多，但好在不是无限出兵，可以先丢手雷来大致清理一遍，然后再逐个歼灭。出资料室后又是一条危机四伏的走廊，此时先朝走廊前方丢烟雾弹，在烟雾没消散之前快速冲进走廊右侧的门内，躲在有列宁画像的房间内激战片刻，等待队友推进后看准时机冲到对面的更衣室内，稍等片刻触发记录点后就可以松一口气了。在快接近最终目的地时，在浓重的烟雾中会冲出3个疯狂开火的家伙，不小心吃过一次亏后心中就有数了，可以先走过去引一下，然后快速躲到掩体后面，坐等队友来帮你搞定。

## Intel 数量：3

1. 进入本关第1栋建筑，Intel在三楼的办公桌上。
2. 安装C4炸开墙壁后进入墙洞内，Intel就在控制台上。
3. 接近关底的控制室内（墙壁上挂着列宁画像），Intel在控制台上（附近墙上挂着党徽）。

## 相关奖杯



### Unconventional Warfare



铜杯

**奖杯要求：**使用爆炸弩箭杀死30名敌人。

**开启方法：**在关卡中可以拿到弩箭，利用爆炸弩箭累计杀死30名敌人即可开启奖杯。



### A safer place



铜杯

**奖杯要求：**扰乱苏联的太空计划。

**开启方法：**剧情奖杯，以任意难度完成关卡"Executive Order"即可开启该奖杯。



### Cold Warrior



铜杯

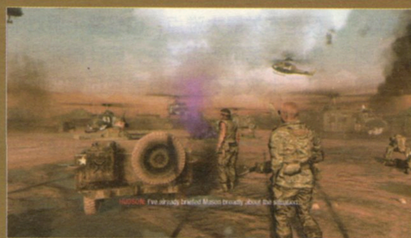
**奖杯要求：**在老兵难度（Veteran）下完成关卡"Operation 40"、"Vorkuta"和"Executive Order"。

**开启方法：**剧情奖杯，获得奖杯的条件之一就是在老兵难度下完成关卡"Executive Order"。



## S.O.G.

老兵难度：高



轰轰烈烈的越战终于打响了，在逃进坑道前记得捡一把双倍弹匣的M16（M16 Dual Mag），此枪的优势在于可以快速上弹。进入壕沟之后最好蹲着移动，让同伴顶在前面，自己则跟在后面歼敌。推进过程中要注意壕沟上面站着的敌人，这些家伙的威胁最大，一定要在第一时间内快速清理掉。前进到目标地点会找到两个引爆装置，此时算是本关的第一个难点，如果侥幸顺利完成爆破也就罢了，要是被如潮水般的敌人搅的心神不宁的话还得从长计议。由于壕沟外的敌人火力太猛，所以自己必定要趴着行动，成功引爆第一处爆破点后会触发记录点，再往第二处引爆点移动时一定要时刻关注身后是否有敌人，稍有忽略就会被人从背后偷袭致死。成功引爆两处爆破点后也不要轻举妄动，趴着警戒片刻又会触发记录点。顺利移动到后方阵地的掩体内时会触发打坦克任务，先趴着拿到附近箱子上的火箭筒，然后等坦克慢慢逼近时发动攻击，记得打完一发趴地装弹完毕再起身射击。

通过地道后会迎到本关最大的难点，任务目标是冲下山头把处在左、中、右侧的3个油桶踢落至敌人的壕沟内。由于山下就是敌人的壕沟，此处敌人数量多，站位分散，火力密集，最可恨的是无限出兵，所以等同伴喊行动之后，还是得继续留在原地，居高临下并以探头射击的方式清理掉大部分的可见目标。在敌人无限出兵增援的间隙，飞身扑到中央有固定机枪的沙包后面，此时不要想着去使用那挺机枪，稍微露头就会被秒杀。左右观察下地形可以发现左右两侧各有两个碉堡，可以先一鼓作气冲进左侧碉堡内，这样就可以带动队友把左侧的油桶踢倒。接着利用阵地中的弹药箱、沙包等杂物作为掩体，以趴地的方式朝右侧的碉堡慢慢移动过去。顺利来到右侧碉堡入口时，油桶也就近在咫尺了，看准敌人增援的间隙猛冲上去推倒油桶，然后立刻原地趴下挪到附近的沙包后面，坚持片刻就能触发超级宝贵的记录点。由于敌人壕沟内的火力已经减弱，此时就能很轻松地把中间的油桶给推倒。

冲山头的任务没有什么难点，更何况在冲山过程中还会陆续触发两个记录点。让强力队友顶在前面，自己则贴着右侧或左侧版边前进。关卡最后阶段的任务就更没难度了，坐在吉普车上基本处于无敌状态，蹲着使用榴弹枪轰击敌兵，等坦克出现后迅速击破即可顺利过关。

### Intel　数量：3

1. 关卡初期的炸坦克任务前后，在我方防御阵地中堆放弹药箱杂物的货物堆上可以找到Intel。
2. 踢3个油桶的任务区域内，在中间的碉堡内可以找到Intel。
3. 救下同伴后进入地下掩体内，Intel就在墙边的书架上。（附近有个NPC在打"醉拳"）

### 相关奖杯



**Tough Economy**



铜杯

**奖杯要求：**在Khe Sanh都市防卫战中发射6发陶式诱导飞弹炸掉6辆坦克。

**开启方法：**在关卡的最后阶段，玩家会坐上吉普车使用陶式诱导飞弹对付陆续出现的6辆坦克，确保100%命中率的关键是判断好坦克出现的方位和行驶路线。



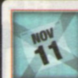
**Looks Don't Count**



铜杯

**奖杯要求：**在Khe Sanh都市防卫战中突破重围。

**开启方法：**剧情奖杯，以任意难度完成关卡"S.O.G."即可开启该奖杯。



**Down And Dirty**



银杯

**奖杯要求：**在老兵难度（Veteran）下完成关卡"S.O.G"和"The Defector"。

**开启方法：**在剧情奖杯，获得奖杯的条件之一就是在老兵难度下完成关卡"S.O.G."。



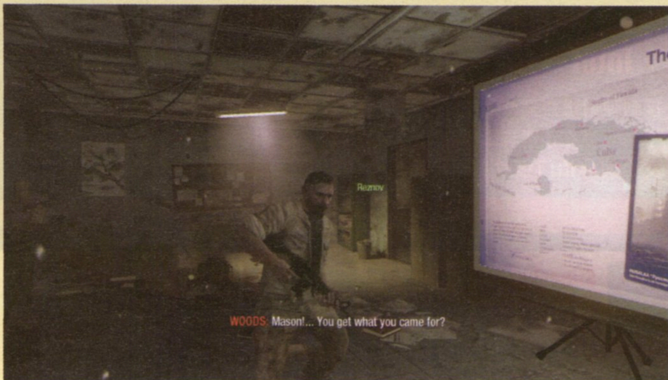
## The Defector

老兵难度：低

任务初期获得的喷火霰弹枪（Dragon's Breath）不光射程超远，而且具备片杀伤效果的火焰属性，在房间内与敌人短兵相接时使用该武器简直就是虐杀。进入空旷的办公室区域要稍微留点神，找好隐蔽位置后优先干掉装备着RPG的敌人。

来到大街上从NPC手中拿到对讲机，趴在地上呼叫空中支援打击目标建筑，以此来掩护地面推进的友军装甲车。玩家自身的行动路线则是穿梭于街边的建筑内，凭借手中的喷火霰弹枪可大幅度提升近战生存率。

来到街道尽头进入最后的坚守环节，在老兵难度下该任务的难度也并不高。防守区域内视野开阔，敌人的枪法似乎没有平时那么犀利，使用沙包后的固定机枪朝烟雾弥漫的路口进行精确点射，以此来对付步步逼近的敌人是绰绰有余的。击退3波敌人攻势之后会出现坦克，此时趴在沙包或其他掩体后面不要动弹，静等信号标记弹出现后向机射到坦克上。画面中出现撤离倒记时后别拔腿就跑，等敌人火力减弱的时候再行动。




### Intel　数量：3

1. 关卡初期遇到苏联大叔后，在右侧传达室内的办公桌上可以找到Intel。
2. 进入街道执行扫荡任务时，在友军装甲车被炸毁的位置左侧的建筑内Intel就在摆着电视机的桌子上。
3. 关卡最后的防御阵地内，在某个建筑（楼顶招牌为"DAK"）的墙上有个大洞，进入后就能在桌子上找到Intel。

### 相关奖杯



**The Dragon Within**



铜杯

**奖杯要求：**使用龙之吐息（Dragon's Breath）干掉10个敌人。

**开启方法：**本关任务开始后就能获得龙之吐息霰弹枪，利用该武器累积射杀10个敌人即可开启奖杯。



**Raining Pain**



铜杯

**奖杯要求：**在Hue City中呼叫空中支援干掉20个敌人。

**开启方法：**在关卡中会触发呼叫直升机进行火力压制的任务，呼叫数次直升机即可顺利开启该奖杯。



**Frag Master**



铜杯

**奖杯要求：**一颗手雷同时炸死5个敌人。

**开启方法：**本关有个非常棒的地方可以轻松开启该奖杯，当剧情发展到和队友合力打开街边的一扇门，接着跑上二楼从窗户口望到街道对面的车库，里面停着一辆汽车并且四周围满了6，7个敌人，此时抓紧时间丢手雷过去就行了，如果没成功就立刻捏雷自杀再来一遍。



**SOG Rules**



铜杯

**奖杯要求：**在Hue City回收相关资料。

**开启方法：**在剧情奖杯，以任意难度完成关卡"The Defector"即可开启该奖杯。



**Down And Dirty**



银杯

**奖杯要求：**在老兵难度（Veteran）下完成关卡"S.O.G."和"The Defector"。

**开启方法：**剧情奖杯，获得奖杯的条件之一就是在老兵难度下完成关卡"The Defector"。

## Numbers

老兵难度：中



任务开始后趴在桌子后面，静等队友把眼前的敌人全部清理干净。由于自己手中拿的是双枪，射击精度并不高，所以建议随手捡一把敌人的武器。在狭小的楼道中与敌人交火要注意隐蔽，由于敌人大多躲在墙后进行探头攻击，所以得举枪精确射击才能应付。

抵达楼顶再度与敌人遭遇，对玩家威胁较大的目标是对楼的狙击手，由于晚上外加敌人都穿着黑衣服，所以得从敌人枪口的火光来判断位置。射击红色油桶可以炸死蹲守在掩体后面的敌人，等同伴跳到对楼后，自己同样也要抓紧时间纵身一跳。在起跳瞬间会突然冒出来不少敌人，此时此刻已经无须搭理他们了。进入隐藏的武器仓库可以换到不少称手的好武器，主武器可以选择一把突击步枪或微冲，副武器可以换一把PSG-1狙击枪。举枪开镜慢慢狙杀楼道内的敌人是比较爽快刺激的。

来到新场景时，背景音乐会变的激烈起来，说明该区域内的敌人数量很多，他们大都埋伏在掩体后面，高处的阳台和窗户内也都有敌人的冷枪。此时要时刻注意自身站位，找好隐蔽地点后慢慢削减敌人的数量，手中还有数枚闪光弹可以好好利用下。当队友打开铁栅栏时，虽然从场面上看，我方所处的位置比较险恶，并且敌人数量多，站位分散，但是敌人并不是无限出兵的。战斗方针是躲在最安全的掩体后面掩护冲在前面队友即可，清理掉所有的可见目标后，队友便会全力突进。来到需要原地防御的地点时，敌人会发动数次自杀式冲锋，此时可以蹲在掩体后面使用捡来的4连发火箭炮（Grim Reaper）轰击敌人，坚守片刻后就会触发新剧情。

关卡最后阶段在建筑物之间来回跳跃的难度其实并不高，关键在于要看准时机快速消灭到下一层的敌人，能做到这一点的话就万无一失了。就算死了很多次，也应该差不多摸透敌人出现的位置，再加上该环节内还有数个记录点。顺利滑到地面后，记得先干掉站在你左侧的那名敌人，然后再打正面的一群敌人，坚持到队友赶来即可顺利过关。

### Intel

数量：3

1. 任务开始后立即转身，Intel在后面角落里的桌子上。
2. 滑下屋顶发动慢动作干掉4个敌人后落地，Intel就在栅栏板后面的角落里。
3. 关卡最后即将到滑落到地面之前的木板架子上，转身往后看可在角落里发现Intel。

### 相关奖杯



**Double Trouble**



铜杯

**奖杯要求：**只使用双手武器逃出九龙城。

**开启方法：**本关的默认武器是双手枪，另外在隐藏的武器仓库内可以找到双手微冲，只要全程使用此类双持武器过关即可开启奖杯，在简单难度下（Recruit）可以轻松完成。



**It's Your Funeral**



银杯

**奖杯要求：**逃出九龙城。

**开启方法：**在老兵难度（Veteran）下完成关卡“Numbers”、“Project Nova”和“Victor Charlie”。

开启方法：剧情奖杯，获得奖杯的条件之一就是在老兵难度下完成关卡“Numbers”。



**Broken English**



铜杯

**奖杯要求：**逃出九龙城。

**开启方法：**剧情奖杯，以任意难度完成关卡“Numbers”即可开启该奖杯。



## Project Nova

老兵难度：低

任务初期的突击战难度不高，区域内的敌人数量虽然很多，但是他们的注意力并不全在你身上，玩家只需要专心跑位即可。武器方面的选择比较单一，冲锋枪只有波波莎、MP40和STG44，而远程武器则只有莫辛纳干，总之保证远近兼顾的效果即可。在第一阶段任务内不抵达目标地点的话，敌人是杀不完的，可以利用附近的装甲车来迂回前进，同时带动友军往前压。第一个目标建筑内的敌人数量不少，并且都藏的很隐蔽，切不可贸然突入。

搜索完第一个目标建筑后朝下个目标进发，此时敌人的正面火力很猛，得好好利用下手中的4个烟雾弹，往枪林弹雨的大道上丢几个做掩护，然后从区域右侧的房间往前推进，带动正面大道中的队友往前压。V2导弹仓库门口盘踞的敌人是可以全部杀光的，远距离消灭干净后顺利突入。

稍做整顿后来到新区域，前方的铁桥上架着一挺MG42重机枪，正面无法突破只能按照老办法来解决，那就是继续走边路。贴着左侧边缘通过小屋，然后就能顺利到达铁桥底下，稍等片刻就能触发记录点。目标建筑内以及楼顶天台上的敌人都可以全部杀光的，多多依靠友军火力可达到事半功倍的效果。

走出毒气室后迅速捡起地上的武器，杀死背对着你的4名叛军还可以拿到莫辛纳干。区域内的英军增援是有限的，大可利用手中的莫辛纳干来精确狙杀。最后阶段的限时撤离战没有难度，因为两路人马都相互混战在一起，所以只杀挡道的敌人即可。

### Intel

数量：3

1. 进入第一个目标建筑内，Intel在二楼的桌子上。
2. V2火箭仓库内小房间的桌子上。
3. 关卡最后阶段的限时撤离环节中，船头最后一个阶梯的右侧地面上可以找到Intel。

### 相关奖杯



**Light Foot**



铜杯

**奖杯要求：**在老兵难度（Veteran）下，在倒数计时2分15秒之前逃到船外。

**开启方法：**本关卡最后阶段逃亡开始后尽量少开枪杀敌，而是拼命往船头跑，如果时间浪费太多的就自杀重新跑一遍。



**It's Your Funeral**



银杯

**奖杯要求：**在老兵难度（Veteran）下完成关卡“Numbers”、“Project Nova”和“Victor Charlie”。

**开启方法：**剧情奖杯，获得奖杯的条件之一就是在老兵难度下完成关卡“Project Nova”。



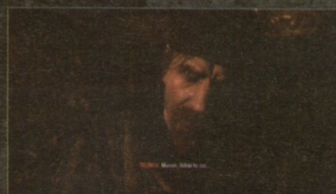
**Some wounds never heal**



铜杯

**奖杯要求：**从过去中逃出。

**开启方法：**本剧情奖杯，以任意难度完成关卡“Project Nova”即可开启该奖杯。



## Victor Charlie

老兵难度：低



爬上岸后立刻躲到岩石后面协助队友杀敌，高处岩石和坑洼地面都埋伏着不少敌人，一定要小心谨慎，顺利到达记录点后进入暗杀环节。暗杀环节几乎没有难度，按照队友指示行动即可，只需注意船上的暗杀目标必须潜水接近，如果露头游泳过去就会被发现。

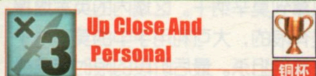
引爆炸药后展开寨子攻坚战，该区域内的敌人数量较多，大多躲在窗口、屋顶等比较阴险的位置，好在队友数量也不少，敌人的大部分火力都在他们身上。作战方针为依靠队友去抵挡敌人的正面火力，玩家自己则趁乱沿着区域左侧版边推进，在越南寨子底部都有一段空隙，爬进去后既安全又能偷袭敌人。接

近河边就会触发新的记录点，看准时机拿到队友掉落的4连发火箭炮，该武器不仅威力大并且还具备连射特性，摧毁掉河边的据点后也不要随手丢掉，因为在接下来的路程中还会派上用场。继续深入寨子的过程中让队友打前锋，由于敌人并非无限出兵，所以可以远远地躲在后方使用WA2000狙击枪进行火力援助。全灭敌人后进入地道，由于手中只有一把左轮手枪，所以在推进时最好一直保持举枪瞄准的状态。

## Intel 数量：3

1. 暗杀掉坐在箱子上的敌人时，Intel就在该房间内的角落里。
2. 敌人发生交火后，此时先别去河边触发新任务，而是来到寨子底部，找到门口有辆木质手推车的小屋，Intel就在屋内的桌子边上。
3. 在钻地道环节中，当苏联大叔干掉一个企图偷袭他的敌人之后，遇到岔路口时拐进左侧地道，稍微推进几步就能发现Intel。

## 相关奖杯



**Up Close And Personal** 铜杯

**奖杯要求：** 暗杀3个敌人。

**开启方法：** 关卡初期阶段内一共可以暗杀3个敌人，分别是船上的守卫、睡觉的守卫和坐在箱子上的守卫。



**Heavy Hand** 铜杯

**奖杯要求：** 使用火箭炮（Grim Reaper）摧毁机枪炮台。

**开启方法：** 剧情发展到河边时，可以捡到战死队友留下的4连发火箭炮（Grim Reaper），把该装备留在身上，前进不久就会遇到敌人的机枪炮台，利用该武器一炮击破即可开启奖杯。



**It's Your Funeral** 银杯

**奖杯要求：** 在老兵难度（Veteran）下完成关卡"Numbers"、"Project Nova"和"Victor Charlie"。

**开启方法：** 剧情奖杯，获得奖杯的条件之一就是在老兵难度下完成关卡"Victor Charlie"。

## Crash Site 老兵难度：低

任务初期的水上战斗环节难度不高，岸边的敌人大多装备着RPG，可以通过RPG的尾焰来判断敌人的方位。推进速度不要太快或太慢，因为岸边的敌人是无限出兵，推进节奏过于冒失或拖沓则对自身不利。三辆目标卡车出现后抓紧时间击毁，倒转船头可顺利触发第一个记录点。在继续深入的过程中，岸边敌人的火力会越来越密集，记得优先摧毁塔楼和卡车，自身炮艇起火的话可以退回安全水域回复片刻。水上战斗任务的最后阶段会遭遇敌人的巡逻艇，其装甲要比普通渔船厚不少，而且移动速度也非常快，瞄准射击时得算准提前量，一鼓作气将其击毁便能顺利靠岸。

下船紧跟队友的行动路线，此时建议把手中的默认武器换掉，ACOG瞄准镜在丛林中使用实在是有碍观瞻，可以捡一把敌人掉落的AK74u。躲在岩石后面协助队友杀敌，同时留神躲在树上的狙击手，等到友军的直升机火力援助到来后就可以稍微松口气了。

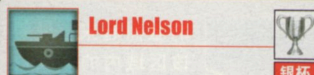
发生友军直升机被击落的剧情后，敌人的增援部队会空降到地面，并且全部藏身于乱石堆中，此时先不要轻举妄动，而是蹲守片刻触发记录点。由于敌人的援军并不是无限的，可原地与敌人慢慢周旋，加上手中还有数枚闪光弹，整体作战难度并不高。最后阶段机舱内的战斗非常简单，不必把脑袋探出机舱，而是直接使用榴弹枪（China Lake）对山脚下的敌人进行无差别打击，持续攻击一段时间后便会自动触发剧情。



## Intel 数量：3

1. 上船前的岸边箱子上可以找到Intel。
2. 下船后的道路边，低头看就很容易找到。
3. 爬上机翼后，进入机舱前，Intel就在附近烧红的岩石边。

## 相关奖杯

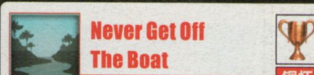


**Lord Nelson** 银杯

**奖杯要求：** 驾驶战斗艇逆流而上时破坏所有的目标和建筑物。

**开启方法：** 在关卡初期的水上战斗环节中，利用火箭炮和机枪炸毁沿途所有的屋子、塔楼、敌军卡车以及快艇，反正所有的可炸目标都不能漏过。要注意河边的屋子比较结实，多炸几下才能彻底将其轰杀至渣。

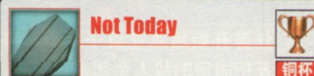




**Never Get Off The Boat** 铜杯

**奖杯要求：** 在老挝找到苏联目标人物。

**开启方法：** 关剧情奖杯，以任意难度完成关卡"Crash Site"即可开启该奖杯。



**Not Today** 铜杯

**奖杯要求：** 在老兵难度（Veteran）下完成关卡"Crash Site"、"WMD"和"Payback"。

**开启方法：** 剧情奖杯，获得奖杯的条件之一就是在老兵难度下完成关卡"Crash Site"。

## WMD 老兵难度：低

驾驶黑鸟指挥队员潜入作战环节无难点，首先通过雷达确认地面作战小队的位置，然后引导小队到达第一个坐标位置，接着快速指挥小队进入附近的屋子内。敌人进屋后自己依旧老实躲在桌子后面，让队友来解决几乎所有敌人。在接近第二个目标建筑的过程中会突然杀出敌人，此时快速按下R3进行隐蔽。第二个屋子内的战斗依旧很轻松，队友会帮你摆平大部分敌人，自己则找好隐蔽位置搞搞偷袭。

抵达苏联前哨战后依旧是潜入任务，也就是在不被敌人察觉的情况下干掉所有巡逻士兵。推荐使用弩箭来暗杀，AUG的红点瞄准镜倍率不高，射击时容易造成失误。大部分巡逻士兵都是成对出现，得等队友做好射击准备时再下手。就算失误导致任务失败，也应该能对所有敌人的位置了然于胸了。

进入控制室后就不用蹑手蹑脚了，占领控制室后敌人增援部队随即杀到，此时快速跑到一层角落里的小房间内，躲在那里使用爆炸弩箭或AUG突击步枪协助队友清敌，敌人不是无限出兵，如果个别敌人躲在掩体后面不肯轻易露面的话，就赏他们几个手雷。

空降到地面后先躲在岩石后面观察一番，正面的敌人注意力并不在你身上，先干掉关键位置上的敌人，然后趁乱跑到区域右侧的小屋后面搞偷袭，同时让正面的队友往前推进。队友踹开仓库门后不要贸然进入，直接冲进去的话会立刻被秒杀，还是等队友进入后再尾随而入。仓库内敌人位置比较隐蔽，别忘了使用手里的闪光弹。

毒气仓库的剧情过后会出现3分钟倒记时，同时敌人的大批增援涌进仓库内，其中对玩家最有威胁的是正门的机枪卡车，所以在行动时一直保持下蹲的姿势，以免露头就被秒杀。作战方针是偷偷移动到仓库的最右侧箱子后面，蹲在侧翼攻击正面的敌人。跑出仓库前连丢数枚闪光弹弄晕剩余的敌人。卡车上的机枪不会过热，可以一直按着射击键不放，击毁两辆卡车和若干杂兵后即可过关。

## Intel 数量：3

1. 驾驶黑鸟指挥地面作战小队环节，进入第二个建筑时，Intel就在房间里的办公桌上。
2. 队友飞刀杀死守卫后进入控制室，Intel在控制室二层小房间里的地上。
3. 关卡最后阶段的毒气仓库内，Intel在仓库中央某张桌子上。

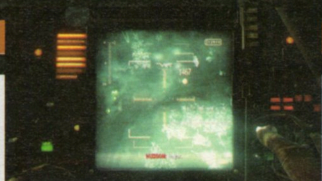
## 相关奖杯



**Pathfinder** 铜杯

**奖杯要求：** 引导地面作战小队安全抵达苏联前哨站。

**开启方法：** 关卡初期驾驶黑鸟指挥地面小队时，不能发生全军覆没的情况，也就是说必须一遍顺利通过。而且在地面的战斗环节中也不能战死，不然该奖杯无法开启。





**Mr.Black OP**



银杯

**奖杯要求：**在不被发现的前提下潜入基地。

**开启方法：**换句话讲就是要暗杀掉所有巡逻士兵，从遇到两个捡柴火的巡逻士兵开始，一直到进入控制室，这个阶段内遇到的敌人都要全部暗杀掉。推荐使用弩箭来暗杀敌人，可放大镜头倍率来进行远程精确打击，另外要注意一定要等队友就位后再动手。



**Not Today**



银杯

**奖杯要求：**在老兵难度（Veteran）下完成关卡“Crash Site”、“WMD”和“Payback”。

**开启方法：**剧情奖杯，获得奖杯的条件之一就是在老兵难度下完成关卡“WMD”。

## Payback

老兵难度：低

俄罗斯轮盘游戏结束后可以不跟随队友的路线前进，走左侧通道可以找到隐藏的武器仓库，里面有不少强力装备，记得拿一把带有榴弹发射器的AK47。沿途的敌人都是突然出现的，建议以举枪瞄准的姿态慢慢推进。扫射木板可直接击杀躲在后面的敌人，而如果敌人躲在木箱后面迟迟不肯露面的话直接榴弹伺候。洞内光线比较暗，可以凭借敌人枪口的火光来判断方位，而直接用榴弹开路也不失为一个省心的好办法。来到一处较为开阔的洞穴，由于区域内存在高低落差，有数个敌人蹲守在高处，贸然走过去就会被其秒掉，所以尽量保持下蹲或趴地的姿势慢慢挪过去，看见敌人的脚后将其击毙。直升机停泊区大概有7，8个敌人，躲在石头后面使用榴弹可轻松摆平所有人。

驾驶武装直升机时一定要注意观察飞机区域内的动静，在老兵难度下敌人的火力会有所增强，其中威胁较大的目标有地面的塔楼、防空武器和会发射RPG的渔船。接近目标地点前还会遭遇两架武装直升机，先吸引其中一架的注意力，然后再去对付另一架。发射火箭弹需要算好提前量，躲避敌机的火箭弹的方法就是左右摇晃机身。总之在整个飞机过程中推进速度不要太快，敌人目标得一样一样逐步清理。

下飞机后的战斗难度不高，使用手中剩余的榴弹可以轻易扫清蹲守在山洞入口的敌人。救出人质后进入本关最后阶段的战斗。敌我双方对峙的区域内杂物比较多，玩家可以依靠这些东西搞搞偷袭，敌人火力太强的话就丢几枚闪光弹，只要把敌人数量削减到一定程度，队友便会整体往前压。最后走上台阶时会突然冲出三个敌人，冷静应对便能化险为夷。

### Intel

数量：3

1. 关卡初期较为开阔的洞穴区域内，Intel就在右侧堆放杂物的铁架子上。
2. Intel在停机坪内的某个桌子上。
3. 关卡最后阶段发生激战的区域内，Intel在区域左侧角落里的木箱上。

### 相关奖杯



**With Extreme Prejudice**



银杯

**奖杯要求：**抵达俘虏关押所前只使用直升机上的火箭弹。

**开启方法：**驾驶直升机环节全程使用火箭弹杀敌即可轻松开启该奖杯。



**Not Today**



银杯

**奖杯要求：**在老兵难度（Veteran）下完成关卡“Crash Site”、“WMD”和“Payback”。

**开启方法：**剧情奖杯，获得奖杯的条件之一就是在老兵难度下完成关卡“Payback”。



**Russian Bar-BQ**



铜杯

**奖杯要求：**在俘虏关押所使用火焰喷射器烧死10名敌人。

**开启方法：**进入俘虏关押所时捡一把带有火焰喷射器的AK（AK74 Flamethrower），要注意的是，敌人身上着火后并不会马上死亡，必须稍等片刻呈现出烧焦状才算是真正烧死。



## Rebirth

老兵难度：高

任务初期的潜入环节没有难点，按照队友指示行动即可。抵达研究所后会迎来第一个难点。

研究所内地形复杂，敌人站位比较凌乱，可以说到处都是埋伏。在索敌过程中不要贸然暴露自身，多利用辅助瞄准来确定敌人的大致位置。总之战斗时不要急噪，区域内的敌人个个都是蹲神，喜欢骚扰你一下后又缩回去，比较考验玩家的耐心和枪法。来到毒气实验室门口往内观察一番可看见高处玻璃窗后面的敌人，并且左右两侧各有两名敌人，此时手中没有闪光弹，只能凭借个人技术把敌人逐个消灭。此外毒气室中间的那个密封实验装置不要进去，如果想尝下毒气滋味的话可以一试。

装甲车环节是本关第二个难点，因为中途的记录点比较少，所以死个十几二十次都不算丢脸。画面中提示按L1为机枪扫射，其实按L2或R2还可以发射榴弹，只看画面提示的玩家很容易忽略这一点。在老兵难度下，街道两侧出现的敌兵火力异常犀利，不要光想着盯着汽车打来快速炸死敌人，这样做的话往往会顾此失彼。正确打法是集中火力优先消灭对你威胁最大的目标，这可以从自身所受的伤害来快速判断。转弯后经过记录点会迎来紧张时刻，使用榴弹炸毁左右开过的两辆汽车，在装甲车还未右拐前就要立即朝右侧扫射，集中优势火力快速歼灭远处的敌人。拐进通往大桥的街道后，按照从左到右的顺序用使用榴弹或机枪扫射一遍，差不多可以把眼前的敌人全部消灭干净。总之以上环节对射击的要求比较高，特别是榴弹和机枪的射击节奏，当准心扫过车辆时就射榴弹，扫过普通步兵时就射机枪。生存的关键在于射击速度和精度，切不可手忙脚乱。

进入毒气弥漫的区域后，远远地躲在队友身后是最安全的，利用手中带有热感瞄准镜的突击步枪消灭掉关键位置中的敌人。在推进过程中会突然从街边冒出不少敌人，此时利用建筑物进行回避，敌人的增援是有限的，完全没有压力。前进不久会遇见敌人的两架直升机，拿起火箭筒锁定目标，听到锁定音效后再发射。

脱下防毒面具后先以居高临下的姿态精确打击远处的敌人，该区域内敌人的注意力并不在你身上，所以战斗难度相对来说比较低。接近大楼的过程中请贴着区域左侧版边，那是最安全的推进路线。大楼顶部的两个机枪点优先清除，随后快速冲到大楼正门左侧的小门内，蹲在那里慢慢削减大楼正门处的敌人。此时如果玩家不接近大楼正门的话，楼内会不停地跑出敌人，所以得在敌人增援的间隙快速逼近正门。楼内的敌人比较狡猾，玩家躲在窗口索敌时要小心冷枪，被子弹擦伤就赶紧趴地回复。

开门下楼梯时会有敌人从下面跑上来，可以提前做好战斗准备，在敌人未接近你之前先下手为强。研究所内虽然已经没什么敌人了，但还是得提高警惕，在接近关底房间前会遇到一小队敌人，可依靠队友来轻松搞定，之后触发剧情顺利过关。

### Intel

数量：3

1. 使用斧头暗杀掉第一个敌人后转身往左侧看，Intel就在角落里。
2. Intel就在研究所内密封毒气室的铁笼子上，由于杀光区域内的敌人就进不去了，所以要在第一时间内快速冲进去拿到，就算死也在所不惜。
3. 进入毒气弥漫的小镇之后，跟随小队推进到着火的二层楼房门前，此时不要进入楼内，而是去楼前右侧的屋子内，Intel就在摆着锅碗瓢盆的架子上。

### 相关奖杯



**I Hate Monkeys**



铜杯

**奖杯要求：**在研究所中10秒内杀死7只猴子。

**开启方法：**研究所内的猴子都被关在了笼子里，其实当第一次进入研究所时不用管那些猴子，因为猴笼位置比较分散。在通过毒气小镇等剧情之后，玩家还会回到研究所内，此时到达毒气试验室区域时可以看到7，8个猴笼聚集在一起，此时朝装有猴子的笼子连丢数颗手雷，同时再用枪杀几只，就能顺利开启该奖杯了。





**No Leaks**



银杯

**奖杯要求：**一次不死通过NOVA 6生化毒气笼罩的区域。

**开启方法：**在关卡中段会触发穿越毒气小镇的任务，在战斗时注意生化防护服的面罩别被敌人打碎，在简单难度下（Recruit）可以轻松获得这个奖杯。



**Burn Notice**



银杯

**奖杯要求：** 在老兵难度（Veteran）下完成关卡“Rebirth”和“Redemption”。

**开启方法：** 剧情奖杯，获得奖杯的条件之一就是在老兵难度下完成关卡“Rebirth”。



## Revelatios

老兵难度：无

本关纯属梦游剧情关，虽然没有任何战斗内容，但是可以收集到三个Intel。

### Intel

数量：3

1. 推开门看见墙壁上有“4”标记的岔路口时左转，Intel在走廊里的自动贩卖机上。
2. 推开第二扇门看见墙壁上有“132”标记时右转，Intel在走廊尽头的废纸篓里。
3. 经过苏联火箭发射的幻觉之后，可在办公室左侧打字机附近找到Intel。

### 相关奖杯



**Clarity**



铜杯

**奖杯要求：** 破解密码。

**开启方法：** 剧情奖杯，以任意难度完成关卡“Revelatios”即可开启该奖杯。



## Redemption

老兵难度：低

初期空战任务的难度不高，只要与轮船保持一定距离，并且在移动中轰击目标即可。对自机威胁比较大的目标是防空炮和发射RPG的敌人，一定要在第一时间内摧毁这些目标。掩护甲板上的友军时注意别扫到自己人，以火箭弹加机枪扫射来应付不断出现的RPG步兵，在扫射过程中机身最好保持左右摇摆的姿态来即时回避敌人的密集火力。对付敌人的武装直升机应该很有经验了，想必不会有什么问题。登陆后不要冲太快，让队友顶在最前面吸引火力，不久后会出现敌军两架直升机，利用地上捡到的火箭筒来轻松搞定。炸掉敌人直升机后，如果手中的制导火箭筒还有剩余的话，也可以拿来对付甲板前方聚集的敌人。

进入船舱后要提高警惕，大部分敌人都喜欢藏在掩体后面，贸然闯入会被乱枪射死，扔个闪光弹进去就能迎刃而解了。水池船舱内的战斗是本关的难点所在，区域内敌人数量多且站位分散，强攻的话肯定讨不到便宜。作战方针为先在入口处干掉左侧木板后面的敌人，然后快速朝2号控制台内投掷一枚闪光弹，顺利占据该处后就蹲守在2号控制台内攻击下方的敌人，比如探头精确射击或者丢几个手雷，只要把敌人数量削减到一定程度后，队友便会整体前压，从而彻底切断敌人的增援。

进入水下设施来到潜艇舱，这里可供藏身的掩体比较多，可以贴着左侧版边慢慢推进，同时留意二层躲在铁板后面的敌人。装甲兵现身后赶紧回撤，让队友顶在前面抵挡一阵。清理掉潜艇舱内所有敌人后别急着朝目标地点前进，而是依旧让队友为你开路，因为在上楼梯时会突然冲下来若干敌人。

发生水淹剧情之后的战斗中只需采用一个战术，那就是只要遇到转角就投掷一枚闪光弹，然后快速移出去盲射一梭子再退回来，利用这个方法可以大大降低死亡率。进入最后的控制室内只需留意装甲兵的动向，好在他们不会主动跑过来拼命，此时把身上剩余的闪光弹和手雷都拿出来用，胜利就在眼前了。

### Intel

数量：3

1. 捡到甲板上的女武神火箭炮后马上转身往后看，Intel就藏在集装箱门边的角落里。
2. 与队友攻入船舱后，进入地面铺着红色地毯的船舱，Intel就在桌子底下。
3. 关卡最后的控制室内（墙上有电子地图），Intel在控制室二楼小房间的桌子底下。

### 相关奖杯



**Double Whammy**



铜杯

**奖杯要求：** 破解密码。

**开启方法：** 登陆油轮后不久就可捡到女武神制导火箭筒，等天上的两架直升机相互靠近时发射飞弹，飞弹接近两架直升机时按R1引爆。如果失败了就捏雷自杀，重新寻找攻击时机。

**Burn Notice**

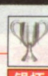
银杯

**奖杯要求：** 在老兵难度（Veteran）下完成关卡“Rebirth”和“Redemption”。

**开启方法：** 剧情奖杯，获得奖杯的条件之一就是在老兵难度下完成关卡“Redemption”。



**Stand Down**



银杯

**奖杯要求：** 以任意难度完成所有单机关卡。

**开启方法：** 以简单难度（Recruit）通关一遍即可开启奖杯。



**BLACK OP MASTER**



金杯

**奖杯要求：** 以老兵难度完成所有单机关卡。

**开启方法：** 以老兵难度（Veteran）通关一遍即可开启奖杯。



**Closer Analysis**



铜杯

**奖杯要求：** 找到所有隐藏的电脑。

**开启方法：** 找全所有42个电脑（Intel）即可开启奖杯，电脑收集进度可在主菜单中“INTEL”中查看。

### 其他奖杯



**Just ask me nicely**



铜杯

**奖杯要求：** 从拷问椅上挣脱。

**开启方法：** 快速交替按L2和R2即可从拷问椅上挣脱。



**Eaten by a Grue**



铜杯

**奖杯要求：** 在电脑上输入密码进入ZORK模式。

**开启方法：** 从拷问椅上挣脱后在电脑上输入“ZORK”即可开启该奖杯。



**Insert Coin**



铜杯

**奖杯要求：** 输入密码在“Dead Ops Arcade”模式中与“Cosmic Silverback”对战。

**开启方法：** 在电脑上输入“DOA”即可开启该奖杯。



**Easy Rhino**



银杯

**奖杯要求：** 在“Dead Ops Arcade”模式中使用“Speed Boost”一次撞飞20个僵尸。

**开启方法：** 按R1就能施展“Speed Boost”技能，不过该技能不能无限施展，画面右上角的闪电标志旁的数字代表可使用次数。大致方法就是把大批僵尸全部吸引过来，然后施展“Speed Boost”撞飞所有僵尸。如果拉火车技术够牛的话，在第一关就能顺利开启该奖杯。



**Date Night**



铜杯

**奖杯要求：** 线上和朋友一起看一场对战录象或片段。

**开启方法：** 进入联机模式选择“Theater”，接着邀请好友到你的房间，然后选择“My Rooent Games”下载一部对战录象，当然好友也需要下载。下载完毕后开始欣赏影片就能开启该奖杯。



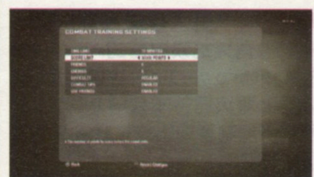
**Ready For Deployment**



铜杯

**奖杯要求：** 线上的战斗训练等级达到10级。

**开启方法：** 进入联机模式选择“Combat Training”，游戏地图选择“NUKETOWN”，游戏时间设置为无限（Unlimited），胜利分数设为30000分，敌人数量设为“9”，AI难度设为简单（Recruit）。进入游戏后慢慢杀吧，用不了多久就能顺利升到10级。





### In The Money



铜杯

**奖杯要求：**线上赢得5场赌博赛的胜利。

**开启方法：**进入联机模式选择"Wager Match"，搜索模式时选"Ante up"中的"GunGame"或"SharpShooter"，当然也可以选其他的比赛模式，只不过以上两个模式赌注小风险低。累计获得5次前三名即可开启该奖杯。



### Sally Likes Blood



铜杯

**奖杯要求：**1发子弹杀死3个敌人。

**开启方法：**在单机模式或僵尸迷你游戏(Dead Ops Arcade)中都可以开启该奖杯，要注意的是，使用喷火霰弹枪、榴弹枪和火箭筒等武器1枪杀3人都无效。在单机模式中实在没有好的推荐地点，大多数情况纯属碰巧。笔者感觉在"DOA"模式中比较好拿，在拿到霰弹枪以后把成群僵尸全部吸引过来，然后一发一发地打，运气好的话就能顺利开启该奖杯了。



### The Collector



铜杯

**奖杯要求：**在一场僵尸模式中买下墙上的所有枪。

**开启方法：**在单人模式或多人模式中都能开启该奖杯，只不过单打难度比较高，而找朋友合作会轻松一些。以第一张地图"Kino Der Toten"为例，墙上的武器总数为12种，总价在1万3千分左右，另外购买复活饮料和开门大致还需要7千分，总共加起来接近2万分。单打的话差不多在第9轮结束后可以凑够2万分，当然前提是多赚分不失误。多人合作的话得到10轮以后才有机会凑够分数，不过多人合作的好处就是开门的钱可以让同伴来支付。买过的武器会显示在墙上，还未购买的武器会显示为一个白框，玩家可以根据这个来查看购买进度。抽奖箱子里的武器以及各种饮料与该奖杯无关，所以不要浪费钱在那些东西上面。12种武器中的手雷(Frag Grenades)比较特殊，因为购买地点在放映室内，必须通过传送机才能到达那里。传送机的开启方法为：1.拉下舞台上的电闸。2.进入传送机按□启动。3.返回出生点房间，按□启动地面的玻璃装置。4.返回传送机按□开始传送。



| 武器 | 价格 |
|---|---|
| Olympia | 500 |
| M14 | 500 |
| MPL | 1000 |
| AK74u | 1200 |
| PM63 | 1000 |
| Stakeout | 1500 |
| MP40 | 1000 |
| MP5K | 1000 |
| Claymore | 1000 |
| M16 | 1200 |
| Bowie Knife | 3000 |
| Frag Grenades | 250 |



### Hands Off the Merchandise



铜杯

**奖杯要求：**在僵尸博士偷掉你的装备前干掉他。

**开启方法：**在第二张地图"Five"中可以遇到僵尸博士，由于僵尸博士皮糙肉厚，行踪飘忽，不太容易对付，所以这里就介绍一个好方法。此方法只限于单人模式，第1轮开始后先去买复活饮料，然后以6发子弹加1刀的方式干掉所有僵尸，因为刀杀僵尸可以获得130分，从1个僵尸身上就能赚得190分。对付第2轮僵尸可以继续使用手枪，如果手枪没子弹就买一把M14，以1枪加1刀的方式干掉所有僵尸。进入第3轮后以两枪加1刀的方式杀掉僵尸，记得最后留一个僵尸不要杀。如果之前一直采取最赚分的方法杀僵尸，并且还勤修窗户以及吃到过双倍分数奖励的话，那么现在应该已经积攒了4000～5000分。此时一路开门坐电梯到最底部的实验室区域，把传送装置的电闸打开，如果此时还够买一把M16的话就最好了。进入第4轮后，玩家就站在实验室区域内的电梯间应战，因为手中有M16和M14，所以不用担心弹药问题。运气好的话，玩家在第5轮就能遇到僵尸博士，只要看到画面变蓝并听到尖锐的警报声就马上捏雷自杀倒地，等待僵尸博士露面后猛烈开火即可。如果在第5轮没有遇到僵尸博士也无妨，守到第6轮基本上必会出现。



### See Me, Stab Me, Heal Me 隐藏奖杯



铜杯

**奖杯要求：**使用升级过的飞刀拯救一个倒在地上的队友。

**开启方法：**该奖杯必须在多人合作模式中获得，以第一张地图"Kino Der Toten"为例，先在出生点房间内守3～4轮，打到第4轮时记得留一个僵尸不要杀，然后让队友打开出生点房间左侧的门，沿途寻找抽奖箱子。抽到飞刀的玩家开始攒分（攒分方法无非就是杀僵尸），攒够5000分之后启动传送机，顺利来到放映室内就能在升级机器前升级飞刀了。最后让队友捏雷自杀，接着朝倒地的队友射一刀即可开启该奖杯。总之最关键就是看玩家的运气，越早抽到飞刀就越有希望。



### Sacrificial Lamb



铜杯

**奖杯要求：**使用升级过的爆炸弩箭一次杀掉6个僵尸。

**开启方法：**在该奖杯可以说是本作中最变态的奖杯，没有之一。不光考验玩家与玩家之间的默契程度，同时还大大考验了玩家的运气。不过有一点还是比较体贴玩家的，那就是只要顺利达成奖杯条件，射弩箭的队员和被射的队员都能同时开启奖杯。具体打法与飞刀救队友的奖杯比较相似，同样需要在多人合作模式下进行。推荐以双人合作的方式打第一张地图"Kino Der Toten"，前4轮依旧是想尽一切办法攒分，打到第4轮时记得留一个僵尸不要杀，然后让分数较少的同伴去开门寻找抽奖箱子。在抽奖时如果抽到"火星枪"或是"猴子炸弹"的话就更棒了，特别是"猴子炸弹"将会起到巨大的作用。顺利抽到弩箭的玩家的任务重心是攒分，可以有意识地让他多杀僵尸来尽快攒够5000分。把弩箭升级完毕后，此时最快差不多也要打到第10轮之后了，由于场面上的僵尸数量比较多，所以可以先消灭掉一部分僵尸，留下差不多10来个僵尸时，利用跑圈战术（绕着地图跑）把僵尸聚拢到一块。最后看准时机丢出"猴子炸弹"，僵尸立刻会被吸引过去，此时让拿着升级版弩箭的队员朝另一名队员身上射去，插着箭头的队员立即冲进僵尸堆里，成功后两名队员都会开启奖杯。如果在抽奖时没有抽到"猴子炸弹"也无妨，只要手中有"火星枪"即可，利用该武器射击僵尸的双腿可以将其打成半截，凑够6个只有半截身体的爬地僵尸就好办了。什么？你说你既没有"火星枪"也没有"猴子炸弹"，那么我劝你还是重来吧！



### Platinum



白金

**奖杯要求：**获得其他全部奖杯后。





# 网战深度研究

## 联机僵尸模式

这次的僵尸模式一共有3个地图，两张合作地图、一张街机地图。两张合作地图经过精心设计，而且场景非常大，新武器、新敌人、新道具等等应有尽有，是绝对值得一试的生存挑战。

### 第一张僵尸地图 Kino Der Toten

这张地图非常好玩，而且节奏紧凑，对于开门的路线把握非常重要。另外只要活用大厅中间的机枪，加上比较好的武器，撑过前20轮是没什么太大的问题。接下来需要靠电闸、传送门等道具好好拖延时间，用电闸慢慢消灭僵尸，最后就要考验各位的技术与运气了。

1. 刚开始时不用买任何武器，第一轮的僵尸尽量放进来打，这样有时候会得到弹药补给、双倍金钱等奖励。

2. 第一轮的僵尸遵循6枪+1刀的方法干掉，第二轮的僵尸遵循9枪+1刀的方法干掉。

3. 第三轮开始后不用恋战，赶紧开门走人（后方台子左侧的门，750块的那个）。开门后继续让另一个人花1000块开门。之后在这里防守两轮。

4. 后方墙上有AK74U，金钱一到1200就必须买上。注意上方的平台上会掉下一些僵尸。

5. 5～8轮时会随机出现地狱犬，看见画面起雾的话就说明狗要来了，这里要4个人躲在最后放铁栅栏处，随后慢慢杀掉所有的狗。最后一只狗干掉后会有子弹补给，但战前需要保持自己的AK74U子弹在80发左右。如果狗没出现的话继续在这里防守。

6. 打过第一轮狗后迅速闪人，打开后方的铁栅栏，随后继续打开铁门，通过两段楼梯来到会议大厅。记住，这时不能先拉电闸，在此处防守1～2轮，弹药不够的话直接买墙上的M16。

7. 等金钱累计到5000左右后，大家就可以开启电闸了，不过需要留下几个断腿的僵尸用来拖延时间。其他人则乘此机会先买好大厅右上方的饮料，能够增加抗击打能力，这样对付第10轮







左右的狗狗就毫无压力了。

8. 开启电闸后还能去一些房间抽奖，如果钱够多的话可以把一些通路打开，但不能开会议大厅左侧的那个铁门。墙上的地雷最好2个人买上，对付后面的“舔食者”有一击必杀的作用。

9. 抽完枪、买好饮料后，4个人回到大厅继续防守，注意断腿的僵尸有时候过一会就会死掉，所以最好多留几个。因为开启了电闸，所以后面会出现“舔食者”，这种怪死后会放出毒雾干扰玩家，但用“火星枪（Railgun）”干掉后就可以打消这种效果。

10. 抽奖箱里有一些非常强大的武器，看见后不要放过，例如“火星枪”、“电吹风”、“猴子炸弹”等等，都是神一样的武器。

11. 回到大厅后继续防守2～3轮，如果武器不够好的话可以用中间的机枪助战，一次1500。打到这里时最好确保4个人之中有人抽到了“火星枪”与“电吹风”等强力武器。

12. 等金钱再次积累到5000左右时，大家就可以把除大厅左侧铁门以外的通路都打开了，然后去买3000块的快速换弹饮料和1500的快跑饮料。另一个子弹加速饮料不是非常重要，可以无视掉。注意只要躺一次的话，饮料的效果就会消失。

13. 在这里撑到17轮左右，大家就可以利用传送门去强化武器了，一次5000块。危急时还能用传送门暂时逃跑。

14. 20轮之后就要边打边跑了，记住拿“电吹风”的人在前面开路，拿“火星枪”的殿后并且负责拉电闸，其他两个人随机应变。因为20轮后的僵尸血非常多，电闸一下还不一定死。

15. 如果有队友躺下的话，先集中到一起，然后另一个同伴一针就能全部救起。

16. 25轮之后就全靠各位的技术与运气了……

### 第二张僵尸地图 Five

第二张僵尸地图相对来说比较小，而且环境比较复杂，惟一的亮点估计就是4位名人吧……需要通关一次才能开启。另外，肯尼迪总统抽奖时的一句名言就是“我是美国总统，快给我打开！”

1. 窗户需要用刀划破后才能用木头修补，4个人在这里防守8轮完全没有问题。

2. 第8轮之后就要开门去买冲锋枪了，继续防守1～2轮后开启后面的电梯来到控制中心，这里场景比较狭小，继续下楼来到地下研究室，开启电闸，此处还能抽奖。

3. 开启电闸后就会出现一种身穿白色研究服的僵尸和“舔食者”，死后同样会放出毒雾干扰玩家。

4. 这里的场景都是四通八达的，道路中还有许多传送点可以使用，但用过一次后就需要一定的冷却时间。

5. 老规矩，依然要留下几个断腿的僵尸，一来方便买抗打饮料，二来可以争取抽枪的宝贵时间。

6. 10轮之后的战斗就要各自为战了，多利用传送点来回与僵尸绕圈子，如果此时已经抽到比较强大的武器，那么10～15轮之间还是比较轻松的。

7. 16轮开始由于僵尸的血和数量都上升了很多，小小的地下研究中心对于4个人来说已经太小，这时推荐集体行动，“电吹风”开路、“火星枪”殿后的战法。

8. 20轮之后就完全看玩家的技术了，总得来说这张地图没有第一张地图有意思。



## 第三张街机模式地图 Dead Ops Arcade

这个模式算是比较容易上手的，玩家只要在地图中多拼命地杀僵尸即可，其实分数什么的可以无视。另外被僵尸围住的时候要多用“保险”，被轻轻碰一下就会马上挂掉。除了默认武器外，其他的武器都有使用时间的限制，就算你不开枪，时间槽都会慢慢减少，只不过减少的速度相比开枪时要慢很多。另外玩家还能驾驶坦克飞机，在载具中是处于无敌的状态，大家可以在地图中横冲直撞。游戏中还有一些搞笑元素，例如可以吃到几个油桶来挡住僵尸、让鸡和你一起战斗，子弹也会跟着玩家吃到的武器而变化、猴子炸弹、狂奔的野牛等等。关卡没有多少轮的限制，每个地图中的变化会慢慢增大，天气、陷阱的多少，以及部分奖励关卡与命运关卡。初次玩的时候会感觉很有意思，不过反复几次就会觉得厌倦，我想大多数玩家主要还是冲着奖杯去的。



# 对战模式

这次网战的平衡性可谓是系列中首屈一指的，不仅保留了 Treyarch 的特色，还把上一作《使命召唤 现代战争 2》中的种种不合理技能去掉，在节奏感与对抗性上有着显著的提高。

## 基础知识详解

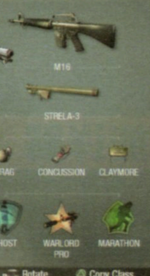
###  XP 

XP 相信大家都是再熟悉不过的了，XP 就是升级所需的经验，每打一场比赛，每完成一个挑战都会增加XP，不过要注意在战斗中掉线了是不会获得之前所拿到的 XP 奖励。另外网战中的最高等级为 50 级。每次打完比赛后都会有一个“战后报告”，告诉玩家在比赛中发挥得如何，获得了多少 XP，以及其他一些数据情报。

###  金钱 

这次《使命召唤 黑暗行动》的网战部分引入了“金钱”这一概念，解锁后的武器、各种枪械配件、特别装备、迷彩、标志 LOGO 等等都需要金钱来购买。赚取金钱的方式主要就是多打比赛，或者靠实力参加赌博。其实在网战中，金钱到不是非常重要的环节，一上来几级由于钱不够，一些经典的技能与装备一时无法买齐。大概升至 15 级左右基本上就用不到什么钱了。至于等到了 40 级左右，玩家就可以大肆挥霍一番了。







###  限时合同 

游戏中的 CONTRACTS 选项，我们可以理解为限定时间内的挑战任务，这里的任务各不相同，有枪械上的挑战，也有比赛获胜次数上的挑战，玩家可以根据自己的能力选择相应的任务，在规定的时间内完成任务后可以获得金钱、XP 的额外奖励。但签合同时必须花费金钱，对自己的能力没有信心的玩家可不能过于心黑，如果不能完成任务就得不偿失了。每次打开后都会显示玩家的完成情况与进度，不过最近会碰上一些奇怪的 BUG……例如打完比赛后莫名其妙地被弹出，然后限时合同被卡在了完成率 95% 上，无论在怎么继续完成，它就卡住不动了……

###  剧院模式 

这次的剧院模式真的是非常贴心的一个设计，玩家可以在 7 天内下载到你所玩过的 100 场比赛的录像，还能保存 6 个自己最满意的录像。另外在观看录像时，可以调成第一人称或第三人称视点，杀敌时会用绿线表示，死亡则是红线，队友杀敌则是白线。其实这个功能最为强大的地方就是可以观察所有人的主视角，也就是说你可以亲自看看高手是怎么玩的……吸取别人的技术经验，同时也能知道地图中一些比较隐蔽的位置。在剧院模式中还可以回放精彩的片段，大家可以把与他人对战时的一些趣味录像复制下来剪辑成片段，然后和其他人分享。

###  技术统计 

这次的技术统计真的是非常全面，细到每一把枪的使用频率以及杀敌数，还有连杀奖励的使用情况，每分钟能获得多少 XP 的排名，另外玩家还可以查看一周内所有模式中的 K/D 率（生存率）。根据子弹命中敌人部位的分布图，玩家可以自行调整打法，真是贴心到家的设计，让你全面掌握自己的信息，知道长处与短处，所谓知己知彼百战不殆就是这个道理。技术统计还能告诉你最擅长的是哪把枪，使用每把枪的杀敌与死亡比例是多少等等，还能让你知道你容易死在什么武器手上……

###  挑战 

各类挑战也可以说是该系列的一个老传统了，相信广大的玩家是再熟悉不过的了。由于这次的等级降低到了 50 级，所以有些挑战根本来不及完成就可以进入“转生”模式了。这次比较实用的挑战大多都集中在了技能栏上，完成后可以强化出高级效果，在日后的战斗中比较有用。例如玩家在 1 级的时候可以直接去打“抢旗模式”，随后解除马拉松技能的高级效果，之后再去打其他模式就能轻松许多，要知道无限奔跑对于喜欢冲锋的玩家可是必备技能啊。



## 训练模式



这次 Treyarch 还别有用心地制作了一个练习模式，进入游戏后选择“Combat Training”，如果选择最高难度话，那 AI 的爆头能力是非常强悍的……另外非常有意思的就是，在训练模式中的 ID，都是从玩家好友列表上随机抽取的。



## 个性化设定



菜单中的 PLAYERCARD 选项，可以说是继承了《现代战争 2》的特色，玩家依然能够在游戏中展现自我，把个性武装到牙齿。各种图表都需要金钱购买，不过只要 100 块，小意思。我们可以在网战中看见一些非常有趣的图案，有得比较搞笑、有的出自动漫中的各种 LOGO，而其他的就比较那啥的，你懂的……反正这个个性化设定绝对让你打造一个只属于自己的图案，不会和别人撞车。






## 转生



“转生”也算是该系列的一个老传统了，网战部分的等级最高虽然只有 50 级，相比上一作整整低了 20 级，在网战中一共有 15 次转生。有人会问，“转生”的好处是什么呢？可以多一个 CLASS、多新的图标、可以使用带颜色的队标（需要 13 转），另外自然就是实力的象征了……



## 赌博模式



赌博模式的加入可以说是让玩家感受到新的刺激，其实赌博模式下也是非常考验玩家的技术，要求对于各种武器都要有一定的熟练。目前 20 级的武器如下：

| 等级 | 武器 |
|---|---|
| 1 级 | Python |
| 2 级 | 双手 Makarov |
| 3 级 | SPAS |
| 4 级 | Stakeout |
| 5 级 | MP5K |
| 6 级 | 双手 Skorpion |
| 7 级 | AK74u |
| 8 级 | M14 |
| 9 级 | M16 |
| 10 级 | FAMAS |

| 等级 | 武器 |
|---|---|
| 11 级 | AUG |
| 12 级 | HK21 |
| 13 级 | M60 |
| 14 级 | L96A1 |
| 15 级 | WA2000 |
| 16 级 | Grim Reaper 火箭炮 |
| 17 级 | LAW |
| 18 级 | China Lake |
| 19 级 | 爆炸十字弓 |
| 20 级 | 弹射刀 |

另外要说明一下，赌博模式中也是分 3 个等级的，玩家一次性投资太多可能会直接输光成为穷光蛋，这的确是非常刺激的行为。不管怎么说，下多少都是玩家的自由，但在进入赌博模式前，最好先确认自己的信号足够流畅。







## 连杀奖励详解

连杀奖励需要等级到达 10 级后才能解锁，之后才能自定义连杀奖励，除了默认的 3 个连杀奖励外，其他的连杀奖励需要金钱购买后才可装备。

| 连杀数 | 连杀奖励 | 备注 |
|---|---|---|
| 3 | Spy Plane | 历代经典连杀奖励，顺便说一下间谍飞机是可以击落的，有时候抬头随便看看就能发现。 |
| 3 | RC XD | 遥控炸弹小车，左摇杆控制前进、后退，右摇杆控制方向，在控制的时候可以看见小雷达，不过需要对地形有一定的了解。接近敌人后按开枪键即可引爆，注意爆炸范围不是很大，所以要靠近点。另外遥控车有时间限制，时间一到会自动爆炸。 |
| 4 | Counter Spy Plane | 干扰我方的雷达，和间谍飞机一样，这个也是可以击落的。 |
| 4 | SAM Turret | 地对空导弹，主要是用来摧毁敌人的 Spy Plane、Counter Spy Plane 与 Care Package，一共有两友。炮塔会自动旋转，一旦看见目标后会自动攻击。 |
| 5 | Care Package | 呼叫空中补给，前作的“抽奖”。另外抽奖时可以获得两种特殊武器，四连发导弹与格林机枪。 |
| 5 | Napalm Strike | 投掷燃烧弹，只能轰炸一次，扩散方向是可以控制的。主要是用来封锁路口，注意火焰是可以把自己烧死的。 |
| 6 | Sentry Gun | 固定机枪，性能和前作中的机枪差不多，不过范围和威力都要提高许多。 |
| 6 | Mortar Team | 三点式轰炸，在地图中任意选择三个位置，轰炸的范围比较大。 |
| 7 | Attack Helicopter | 呼叫一架直升机去支援战场，位置由玩家自行选择。 |
| 7 | Valkyrie Rockets | 女武神导弹不仅能对空，还能对地。一共有两发，发射后切换成控制导弹的界面，注意灵敏度比较高，主要是从高处打击地面目标，或者击落敌人的空中载具。 |
| 8 | BlackBird | 侦察机支援战场，我方雷达上会时刻显示敌人的位置，而且会用特大的红色三角标明位置、朝向、是否开火。间谍飞机的强化版，并且无法用制导导弹击落。 |
| 8 | Rolling Thunder | B52 投掷大量燃烧弹，范围呈直线型，燃烧弹灼烧效果持续时间更长，并且炸弹有穿墙效果。 |
| 9 | Chopper Gunner | 控制直升机上的格林机枪，飞机无法自由控制，机枪没有过热时间，威力巨大，点两下即可杀敌。 |
| 11 | Attack Dogs | 和 5 代的设定一样，注意敌人的狗都是黑色的，而我方的狗都是黄黑相间的。 |
| 11 | Gunship | 自由控制直升机，但高度无法控制。有机枪和火箭弹可以使用，但无法穿墙。 |




## 技能详解

这次的技能分初始效果和升级后的高级效果，而且升级条件必须满足 3 种不同条件，要求玩家主动去完成这些挑战，体验更多的游戏内容。

| 技能栏一 | 普通效果 | 高级效果 | 升级条件 |
|---|---|---|---|
| Lightweight | 快速移动，视手上的武器而决定 | 从高处掉下时不会受到伤害 | 1. 近距离刀 15 个敌人；2. 受伤后快速跑开不能死亡，反复 5 次；3. 取得进攻奖章 10 次（在抢旗模式占领敌人的据点时干掉敌人） |
| Scavenger | 从阵亡的玩家身上获得补给 | 初始弹药量增加 | 1. 拣 150 次补给；2. 用补给得来的手雷炸死 10 个敌人；3. 连杀 5 人不死 |
| Ghost | 不会被敌人的间谍飞机发现 | 被敌人瞄准后准心不会变红，并且不会显示名字，敌人的 7 连杀直升机无法锁定你，热能镜中无法呈现白色 | 1. 在敌人有 Spy Plane 或 Blackbird 时干掉 20 个敌人；2. 自己击毁敌人的空中载具 30 架（使用 SAM Turrets 不算）；3. 破坏一个自动机枪塔 |
| Flak Jacket | 减少爆炸物对自己的伤害（榴弹、手雷、C4、阔刀地雷、RPG 等） | 减少子弹对自己的伤害，拣到敌人的手雷后重制引信 | 1.Demolition、Sabotage 或 Search & Destroy 模式中安置或拆除炸弹 10 次；2. 拣取敌人的手雷并扔回去 5 次；3. 被爆炸物击中但不能死亡 10 次 |
| Hardline | 连杀要求 -1 实行 | 对 Care Package 不满意的话可以重新再抽（两下□键） | 1. 和队友分享自己的 Care Package10 次；2. 连杀 7 人不死；3. 一场比赛中获得 7 个连杀奖励 |

| 技能栏二 | 普通效果 | 高级效果 | 升级条件 |
|---|---|---|---|
| Hardened | 增加子弹的穿透能力 | 穿透能力更大，自己被子弹击中时的抖动大幅减少 | 1. 穿墙干掉 10 个敌人；2. 子弹命中敌人的空中载具 200 发；3. 穿墙破坏敌人的一个装备品（行动侦测器、小电视等） |
| Scout | 延长屏气时间 | 切换武器的速度加快 | 1. 用副武器干掉 50 个敌人；2. 用狙击枪一击必杀 50 次；3. 爆头 30 次 |
| Steady Aim | 增加盲射时的精度，提高霰弹枪的精度 | 有准镜的武器举枪速度加快，出刀后的收刀速度加快 | 1.5 秒内连刀两人；2. 奔跑后干掉 100 个敌人；3. 不瞄准直接开枪干掉 150 个敌人 |
| Sleight of Hand | 上弹速度加快 | 无准镜的武器举枪速度加快 | 1. 开镜瞄准干掉 150 个敌人；2. 换弹夹后 5 秒内干掉敌人 30 次；3. 打中敌人后换弹夹，再干掉他，反复 10 次 |
| Warlord | 在武器上装备 2 个配件 | 手雷、战术手雷的携带数量 +1 | 1. 装备有 2 个配件的武器干掉 150 个敌人；2. 用手雷炸死 10 个敌人；3. 用手雷炸死 2 个以上的敌人 |

| 技能栏三 | 普通效果 | 高级效果 | 升级条件 |
|---|---|---|---|
| Tactical Mask | 减少毒气弹的影响 | 大幅减少闪光弹和震撼弹的影响，同时小地图中显示中闪光弹和震撼弹后敌人的位置与朝向 | 1. 扔闪光弹使敌人中招，然后干掉他，反复 20 次 2. 扔震撼弹使敌人中招，然后干掉他，反复 20 次；3. 扔毒气弹使敌人中招，然后干掉他，反复 20 次 |
| Marathon | 延长奔跑的时间 | 无限奔跑 | 1. 连续跑动 26 英里；2. 开场第一个杀敌，反复 10 次；3. 抢旗 15 次 |
| Ninja | 大幅减少移动时所发出的声音 | 行动时完全无声，并且敌人行动时的声音放大 | 1. 用装备消音器的武器干掉 150 个敌人；2. 用弹射飞刀背后干掉 5 个敌人；3. 在 Demolition、Sabotage 或 Search & Destroy 模式中安置炸弹 10 次 |
| Second Chance | 倒地后拔出手枪最后一搏（爆头无效） | 延长倒地后的濒死时间，并且可以通过队友复活 | 1. 倒地时用手枪干掉 10 个敌人；2. 倒地时爆头 1 次；3. 倒地时干掉射你的敌人 6 次 |
| Hacker | 能够看见场景中敌方的爆炸物 | 可以在敌人的 Care Package 上安放陷阱，能够黑掉敌方的地雷、机枪塔、SAM Turrets 转化成我方单位 | 1. 破坏敌人的爆炸物 10 次（C4、阔刀地雷等）；2. 使用 C4 或阔刀地雷干掉 25 个敌人；3. 在自己的行动侦测器或雷达干扰器的有效范围内干掉 25 个敌人 |

## ■ 武器列表一览

| 突击步枪 | | 解锁等级 | 花费 |
|---|---|---|---|
| M16 | | Immediately | 0 |
| Enfield | | 5 | 2000 |
| M14 | | 9 | 2000 |
| Famas | | 14 | 2000 |
| Galil | | 20 | 2000 |
| AUG | | 26 | 2000 |
| FN FAL | | 32 | 2000 |
| AK47 | | 38 | 2000 |
| Commando | | 44 | 2000 |
| G11 | | Classified | 2000 |

突击步枪中只推荐三把武器，FAMAS、AK47 与 G11。FAMAS 的解锁条件比较低，而且是射速极快的连发武器，在网战中的出镜率非常高，就算近距离和一些微冲对磕都在射速上明显占优。不过射速快的代价自然就是无法保证准度，FAMAS 在连射时会有明显的左右抖动，而且打远距离的目标一定要点射；AK47 可以说是中距离的王者，不过解锁的条件比较苛刻，需要38级。AK 的默认准具不是太好用，而且比较阻碍视线，可以改成红点或自定义准镜。另外 AK47 在信号良好的情况下几乎是点到就躺的，而且一个弹夹直接放倒四、五个对手完全没有任何压力；最后一把 G11 可以说是 M16 的代替者，三连发射速极快，一梭子秒杀对手的几率极高，而且初始弹药也非常充足。这把枪的解锁条件更为苛刻，需要把其他突击步枪买齐后才能解锁使用。另一大缺点无非就是配件太少，这里还是推荐默认准具。




| 微冲 | | 解锁等级 | 花费 |
|---|---|---|---|
| MP5K | | Immediately | 0 |
| Skorpion | | 7 | 2000 |
| MAC11 | | 11 | 2000 |
| AK74u | | 17 | 2000 |
| Uzi | | 23 | 2000 |
| PM63 | | 29 | 2000 |
| MPL | | 35 | 2000 |
| Spectre | | 41 | 2000 |
| Kiparis | | Classified | 2000 |

微冲类武器中推荐两把，很遗憾没有 MP5K，感觉这次有 MP5K 已经很穿越了，至于性能嘛……就不敢恭维了。真正适合冲锋的枪只有 AK74U，很明显这把枪威力可以与 AK47 媲美，而且配件齐全，还有榴弹可以装备。不过一般还是推荐消音器或握把，AK74 虽然射速一般，但很明显威力上有极大的优势，非常类似前作中的 MP40，另一把微冲在 Search & Destroy 模式中比较常见，Kiparts 的射速相当于不加子弹射速时的乌兹，惟一的遗憾便是初始弹夹过少，只有可怜的 20 发，而且解锁条件也比较苛刻。选择 Kiparts 在 Search & Destroy 以外的模式中使用时一定要加上 Scavenger 技能，不然子弹实在是用得太快了。





| 机枪 | | 解锁等级 | 花费 |
|---|---|---|---|
| HK21 | | Immediately | 0 |
| RPK | | 6 | 2000 |
| M60 | | 21 | 2000 |
| Stoner63 | | Classified | 2000 |

机枪类武器中只推荐 M60，有人说 M60 虽然威力大，但抖动太厉害。这里推荐各位试一下 ACOG+M60 的组合，一般情况下两发子弹便能结果对手，可谓是居家旅行……。由于装备机枪后的移动速度和持续力会大大下降，所以对于转移阵地来说非常不利，这里推荐练出了 Marathon 的高级效果后再一起配合使用。

| 狙击枪 | | 解锁等级 | 花费 |
|---|---|---|---|
| Dragunov | | Immediately | 0 |
| WA2000 | | 10 | 2000 |
| L96A | | 27 | 2000 |
| PSG1 | | Classified | 2000 |

狙击枪当然首推L96A1，其实玩过《CS》的玩家都会非常熟悉，就好比我纯粹是因为玩了《CS》才会对这把枪情有独钟。言归正传，表面上这把L96A1的威力是所有狙击枪里最大的，但一击必杀始终和信号的好坏脱不了干系。由于本作对于狙击枪做了大幅改动，准镜有"凹凸效果"，憋气需要时间等等，所以使得喜欢狙击的玩家感到极大的不适应。另外狙击枪还可以装备ACOG使用，在UCG第263期的光盘中有相关影像的介绍，下文也会详细谈到ACOG这种准镜对于狙击枪的意义。

| 霰弹枪 | | 解锁等级 | 花费 |
|---|---|---|---|
| Olympia | | Immediately | 0 |
| Stakeout | | 8 | 2000 |
| SPAS | | 24 | 2000 |
| HS10 | | Classified | 2000 |

霰弹枪是强力的近战武器，俗称"大喷子"。在一些小地图中极具杀伤力，而且突然被人"喷"死的感觉有那么一点吓人。这里推荐最后一把霰弹枪，虽然解锁条件比较麻烦，但是一把可以连发并且双手装备的武器，可见近距离的杀伤力和范围是非常耸人听闻的。使用这把枪时推荐搭配Lightweight与Marathon技能使用，到达事半功倍的效果。另一点要极为注意，霰弹枪再强也只是近战武器，小巷子中的拐角、狭小的房间等等才是对你有利的地方。



## 特殊装备一览

 战术手雷 

在Team deathmatch模式和Search & Destroy模式里非常常用的一种装备，不过战术手雷在这两种模式中的用法可谓是大相径庭了。在Team deathmatch模式中，战术手雷主要是用来干扰敌人从而达到将其击毙的目的，而在Search & Destroy模式中战术手雷更多的是用来开路的。因为游戏中阔刀地雷实在是过于霸道，而很多追求占位的玩家又不愿意抛弃Marathon技能而去装备Hacker防备地雷。所以战术手雷就是他们可以对付阔刀地雷的惟一利器了。大家都知道在Search & Destroy模式中基本只要是有人走的路就会有阔刀地雷，两个炸弹点周围那更可以说是不满红线的区域，中招的人那是多如牛毛，所以在前进的时候要靠扔战术手雷来干扰阔刀地雷，看见有明显的冒火花的地方就肯定有地雷或者C4炸药，马上找到位置干掉它，因为有效的干扰时间一过地雷就重新回复功能了。另外毒气弹在安好炸弹后能起到拖延时间的作用，扔在炸弹点附近可以让敌人一定时间内无法靠近，为炸弹爆炸赢得宝贵的时间。

 小电视 

这种小电视也可以说是Search & Destroy模式中的常客，通常的用法是再一个路口放一个电视，然后自己去看着另一个路口，达到一个人防守两头的目的。小电视头上有明显的灯光发出，而且一旦开启小电视后就无法观察我方的雷达了，不过在真实模式下的Search & Destroy里，小电视就比较猥琐了，该模式下平时就没有雷达，小电视绝对是蹲点爱好者们最有利的武器……

| 手枪 | | 解锁等级 | 花费 |
|---|---|---|---|
| ASP | | Immediately | 0 |
| M1911 | | 2 | 1500 |
| Makarov | | 4 | 1500 |
| Python | | 18 | 1500 |
| CZ75 | | Classified | 1500 |

手枪严格来说是狙击手的保命武器，不过有时遇见弹尽粮绝时还可以靠手枪支撑一段时间。手枪强力推荐两把武器，.357左轮与Makarov，前者威力巨大，并且可以装备快速换弹的配件；后者威力虽小，但可以装备长弹夹，在真实模式中丝毫不亚于其他武器，而且准度有保障。

| 飞弹类武器 | | 解锁等级 | 花费 |
|---|---|---|---|
| M72 LAW | | Immediately | 0 |
| RPG | | 12 | 2000 |
| Strela-3 | | 30 | 2000 |
| China Lake | | Classified | 2000 |

飞弹类武器中只推荐对空有锁定功能的Strela-3，其实这本身已经够穿越的了，居然还带锁定功能。总而言之，这把对空载具武器什么都能打，大到武装直升机、小到UAV，反正能飞的东西都可以打。

| 特殊装备 | | 解锁等级 | 花费 |
|---|---|---|---|
| Ballistic Knife | | 15 | 1500 |
| Crossbow | | 33 | 2000 |

特殊装备中只推荐33级解锁的爆炸十字弓，在Search & Destroy模式中是比较常用的武器，相当于又多携带了两颗指向性炸弹，有时候往一些比较隐蔽的位置射过去会有意想不到的收获。

 造假信号弹 

这玩意可以说比小电视更加猥琐。它的效果是在敌人的雷达上制造出若干数量红点来迷惑敌人，不过还是比较容易辨别的，一旦听见连续的"嘎嘎嘎、嘎嘎嘎"的声音时就说明附近有造假信号弹了，而且仔细观察红点会发现红点的移动不但很快而且没有什么规律，这时候就一定要小心不要直接向红点冲过去了，你要知道在那红点后有数把枪就等着你上钩呢。

 重生点设置器 

一般在抢旗模式中是比较常用的装备，不过在有重生设置器的地方都会一闪闪冒红光，非常容易看见。所以一般玩家在设置的时候要注意隐蔽性。如果一些玩家发现地图上的重生设置器后可以靠近按□键破坏，或者直接把枪口对准设置器，等敌人重生出来后马上干掉。

 阔刀地雷 

本作的阔刀地雷可谓是异常强大，不但威力大而且还极难发现。和前作不同的是，这次踩中地雷后会只会发出一小声非常沉闷的金属音，就算你踩中了地雷的瞬间大概都什么也听不见，只有回放看自己是如何惨死的时候才能听见那种声音……阔刀地雷需要5000点数购买，在任何模式下都是一种既隐蔽又具有大杀伤力的设置武器，我们可以通过装备"Hacker"与"Flak Jacket"技能来对付这些阔刀地雷，装备"Flak Jacket"后就算正面踩到地雷都不会有什么太大的问题。另外，阔刀地雷只能携带一个，但是在爆炸前可以回收并重新选择地方安放，不过无法用"Scavenger"技能来补给，只能通过"Care Package"抽中弹药来进行补给。

###  干扰器 

这种干扰器非常厉害，在一定范围内可以干扰敌人的雷达，还能干扰敌人的设置型武器，例如阔刀地雷、C4 炸药等等。在任何模式下都是非常好用的东西，而且携带方便，可谓是居家旅行……咳咳。其实大部分人都以为这个干扰器只能干扰敌人的雷达，并不知道可以干扰阔刀地雷等装备。试想一下，如果 6 个人中都携带干扰器，然后有配合地放置，那么效果可以说是显而易见的。

###  行动侦测器 

用途类似前作中的心跳感应仪，同样是可以携带的。注意行动侦测器是没有高低差范围的限制，意思就是说如果你爬到高处，那么行动侦测器依然会对雷达中的范围进行定时扫描，哪怕敌人在你下面或者在封闭的管道内。



## ■ 网战中的各种心得汇总

###  网战时的辅助瞄准 

在单机中，辅助瞄准是非常好用的东西，当然网战中也是存在辅助瞄准的，而且非常强大。高手一般通过开镜观察就能看出敌人的大概位置，这都是通过辅助瞄准来实现的。相信大家都会有过这种经历，开镜瞄准一个地方时，如果拐角处突然冲过来一个敌人，那么准镜会自动跟踪他一小段时间，这就是网战中的辅助瞄准。但区区一个“小提示”何以强大到辨别敌人的大概位置呢？这里就不得不说一下这个辅助瞄准其实是有“穿墙”功能的。这里说的穿墙可不是指透视之类的能力，而是依照掩体的不同厚度而选择性无视。打个比方说，你在一面墙壁后面行动，此时的敌人是无法用辅助瞄准来察觉你，但如果你在一小片木板后面行动，那么敌人是可以用辅助瞄准来确认你的位置。这个例子告诉大家，其实游戏中的“掩体”只有那些厚实实的墙壁，木板什么的其实都是浮云……有兴趣的玩家还能试验一下 9 连杀 Chopper Gunner 上的格林机枪倒地能穿透多厚的墙壁。最后不得不说一下负面效果，当正面有两个敌人朝你冲过来的时，如果此时你已经开镜多时，那么辅助瞄准会直接影响你的枪法，因为它也不知道该跟踪哪个好，这种感觉好比两个鼠标操作同一个屏幕。



###  脚步声 

这次的脚步声被大大削弱，如果没有 Ninja 的高级效果，一般只有对手近在咫尺的时候你才能听见他的脚步声。这一点经常玩 Search & Destroy 模式的玩家应该非常清楚。另外细心的玩家还会发现，这次安放炸弹与解除炸弹都是听不见声音的，不像前作会有明显的提示。虽然在自己行动的时候会有很大的声音，但对方是不太怎么会察觉的。一些高手不会浪费宝贵的第三栏技能去装备 Ninja，想要无声行动的另一个方法就是蹲下走路。

###  毒气弹的妙用 

根据本人的细致观察，一般玩家有极少数人会装备 Tactical Mask 这个技能，所以毒气弹在网战中的又一爱称就是“生化武器”。在一些小地图中，毒气弹不仅可以起到暂时封堵路口的作用，还能让对手的屏幕完全处于模糊状态，配合 Warlord 技能的高级效果可谓是效果显著，如果你碰见一个队里全是用毒气弹的玩家，那么很可能他们就是传说中的“生化部队”。

###  子弹击中各个部位的伤害判定 

以我个人遇到的情况来分析，老外举枪后一般都是乱射一通，子弹大多打中敌人的手脚等部位。而国内玩家大多有一个通病是枪口放得过低，老对着人的腹部打。按照经验，打头肯定是必死的；腹部 5～7 发子弹；手、脚则要 10 发以上的子弹；胸部以上用狙击枪的话可以秒杀。还有一点极为关键，不要相信武器上面那些数值，数值与武器的性能关系不大。接下来就看各位的信号了，信号如果不好，脚底不仅像粘了胶一样一卡一卡的，射出去的子弹能有多少打到目标身上也就不好说了。另外要提高射击对敌人造成伤害的效率，最重要一点肯定是要打的准，另一种办法就是装备特殊的准镜了，详见下文。

###  快速升级转生的一些方法 

这也算是每作《COD》的老问题了，本作中的最高等级虽然只有 50 级，但最高可以 15 转。转生后的好处就是会多出一组 CLASS 自定义栏，一共 10 个。还有一些标志和脸部迷彩只能在转手后才可以解锁购买，可以使用特殊颜色的队标也是吸引人转生的重要一点，不过要求非常之高，需要 13 转才能解锁。XP 赚取的速度主要是看玩家的技术而定，前 20 级一般这是非常轻松的，一场比赛里连续升个 3、4 级都是很正常的事情，后面的 21～40 级就需要玩家多杀敌来完成枪械上的各种挑战获得额外的 XP 奖励了，比较好用的武器有 AK74U、MP5、FAMAS、AK-47 等等，通常情况下打一场比赛是怎么也能升 1 级的。另外限时合同上也有 XP 的奖励可以拿，不过要求都比较苛刻，玩家可以根据自己的实力选择适合自己的合同（个人觉得没什么多大用处）。最后的 41～50 级升起来就非常困难了，每升一级需要好几万的 XP。这时候推荐大家选择去打一些比较容易拿到高分的模式，例如 Search & Destroy、Demolition、Headquarter 等，运气好碰上对方菜鸟比较多的话就使劲冲吧，一轮下来拿个 1 万以上 XP 没有问题。需要注意的是转生后的金钱是不会保留的，一定要挥霍掉。

###  对付狗狗的方法 

本作中的狗狗需要 11 连杀，可以说想叫出来还是很有难度的，但是反过来说，狗狗也的确是非常暴力的连杀奖励，对谁都是一“口”必杀。可能有些玩家打到现在网战中还没能放出狗狗或者干脆就没见过狗狗，但是只要队里有那种杀 2 死 20 的菜鸟在，那么你离看见小狗的日子就不远了……言归正传，狗狗虽然厉害，但也不是一点对付的方法都没有，我们可以通过以下几点减少狗狗对自己的威胁。

1. 记住，狗狗是不会爬那些直上直下的梯子的，见到狗狗后可以利用环境优势尽量爬到高处。但是爬上去以后也不能掉以轻心，狗狗后面通常会有敌人跟过来，在楼梯上放个地雷以确保万无一失，或者把枪口对准楼梯，等敌人一上来便马上干掉。如果此时头上还有敌人的飞机，那你就可以想好死后重生的时候去哪逃难了……

2. 如果真是运气够差碰见敌人又有狗又有飞机的话，那么你得找个有顶棚并且比较封闭的位置，最好是只有你一个人在，而且仅有一个进出口的那种小房间。先在门口安上一颗地雷，然后枪口对准外面开始蹲点，狗狗过来时用枪狂扫。完事后立刻往门口扔毒气弹封路，配合 Warlord 技能的高级效果后，3 个毒气弹应该是够用了，之后你只能祈祷不会又一只狗狗朝你扑来了，这时候你只要想你肯定不会倒霉到全部的狗狗都往你这扑就好了……

3. 终极必杀——退出房间……因为你的队友们实在是太菜了，要不就是你的对手运气大爆发，每次都抽到狗狗，不过这种事情比中彩票还难。其实这些菜鸟通常有个称号叫作“团灭之星”……





## 关于消音器



其实根据官方的数据，消音器这种装备是不会减少子弹的威力，但实际情况相信大家都有目共睹。因为国内的网络环境的大条件下，信号问题是广大玩家必须面对的一个问题，而信号的好坏（延迟）不仅影响正常发挥，就连子弹的威力也会受到影响，尤其是装备消音器后。打个比方，2格黄色信号下，使用AK74U这种武器，装了消音器和不装消音器是有天壤之别的。很明显的结果就是，装备消音器后的AK74U在两个信号的条件下一般打不死人……是真打不死人，这点相信一直冲锋的玩家应该很有感触。不仅仅限于微冲，就连突击步枪中的FAMAS、M16、AK加了消音器后也照样打不死人，只会听见枪枪入肉的那种声音，但就不见人躺下，非常窝火。所以2格信号下硬要打下去的话，还是推荐玩家不要装备消音器。



## 关于 ACOG 准镜的修正效果



如果从《使命召唤4 现代战争》开始接触《COD》网战的话，那么一定不会对这种叫做“ACOG”的瞄准镜感到有所陌生。这种ACOG准镜不仅可以在突击步枪上装备，就连机枪、狙击枪上也都能使用。但有些玩家可能并不知道，4代中的M40狙击步枪加上ACOG后会产生修正效果。具体的“修正效果”指的就是增加威力、增加精准度。有可能大部分玩家不太相信有这种修正，但4代中的ACOG+M40有修正效果是官方承认的，并且在日后的更新中还给修正掉了。本作中的狙击步枪由于准镜都是老式的，开镜后会有那种富有时代感的“凹凸效果”，并且由于对狙击部位要求更为苛刻，所以很多玩家都说这代的狙击枪是彻底废掉了。但只要找到窍门，你会发现本作的狙击枪相比前作可真是有过之而无不及。

ACOG+L96A1的特点非常明显，不用憋气、不用十字准心瞄准。ACOG举枪后针形准镜会有规律地晃动，看见目标后需要手动去修正弹道，说得直白一点就是“一枪甩到目标身上”。ACOG+L96A1的最佳射程就是在中远距离，目标稍大，也方便瞄准，倒是打远处的固定目标比较困难，尤其是趴下的或者是躲在掩体后面的那种敌人，中弹面积小、加上准镜本身的晃动，需要非常精细的微操，一定要轻轻地推摇杆，力度稍微一大加上晃动的偏差就有极大的几率打偏。另外，要缩小准镜的偏差，巧妙地运用左摇杆，靠小小的几步移动来补正针尖的位置也是非常关键的。使用ACOG+L96A1的狙击手一定不是躲躲藏藏的类型，反而通常他们总是走在队伍的前端，甚至会近距离和持有微冲、突击步枪等连射武器的敌人正面对磕。如果碰见狙击高手，其威慑力是非常可怕的，而且使用ACOG+L96A1的高手其命中率几乎可以达到50%，这绝对是一个令人胆战心惊的命中率了，枪声响起后的瞬间不是你死就是我亡……本作ACOG的修正效果其实是非常明显的，这里提供一个简单的方法可以让玩家去自己去亲身验证，用M16装备ACOG后射击，对比不装备ACOG的M16你会发现一梭子杀死敌人的几率会明显增加很多。



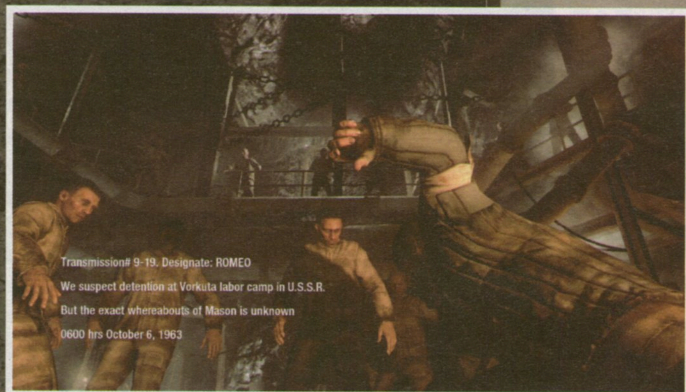
## 关于 PRO 技能的升级推荐

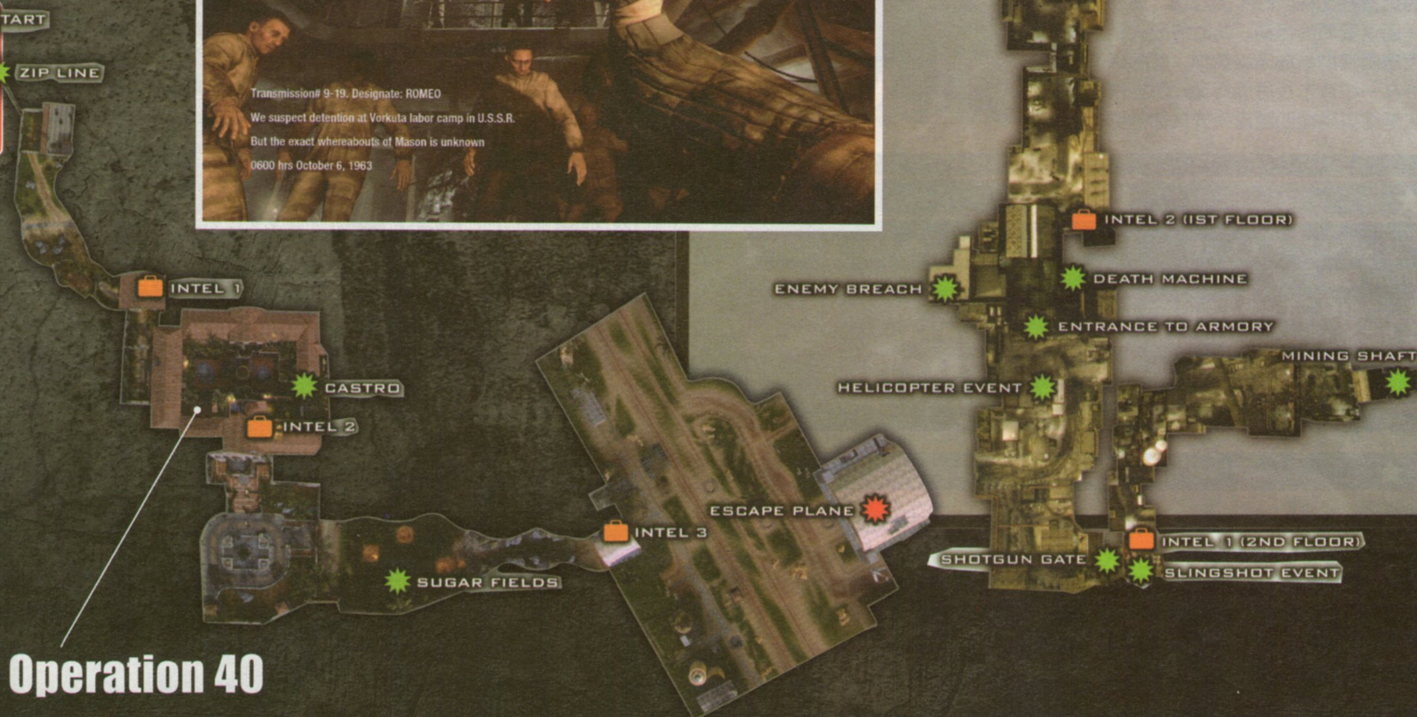


高级技能的升级条件一般有3点，而且都算是比较麻烦的了，不过升级后的效果对于以后的战斗非常有帮助，尤其是那些一直追求转生的玩家。就我个人的经验来说，一开始就去玩抢旗模式，一把MP5K+双配件，主要针对Warlord和Marathon这两个技能的高级效果。抢旗的时候最好有队友配合，比如他抢到旗帜后可以通过手雷自杀把旗帜送给你，随后反复15次即可。而且像“一次炸死2个敌人”、“手雷干掉10个敌人”等等都是比较好完成的，主要还是抢15次旗帜。完成后差不多已经17级左右了，此时再去打Search & Destroy模式来快速完成“开场第一个杀敌，反复10次”。差不多到25级左右就能解开这两个技能的高级效果了，之后多带一个手雷和一个战术手雷，发挥无限快跑的优势，在任何模式下都能让你如虎添翼了，赚取XP的速度也会大幅提升。



## 全 INTEL 一览

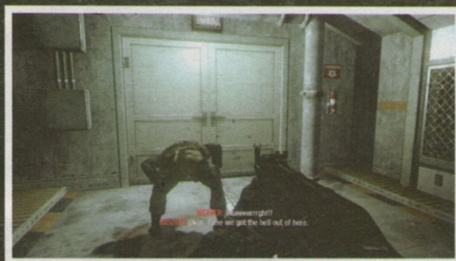


# Executive Order

TO TUNNELS
SOYUZ 2
INTEL 2 (CONTROL ROOM)
ZIP LINE
COMM FACILITY
INTEL 1 (3RD FLOOR)
WEAVER
BASE ENTRANCE
START
INTEL 3
FINISH
START





# S.O.G.

INTEL 2 (IN BUNKER WINDOW)
ENEMY HILL
INTEL 1 (NEAR TENT)
LAW ROCKETS
LAW ROCKETS
INTEL 3 (IN DESTROYED TUNNEL)
TANK BATTLE
START

# The Defector

INTEL 2 (IN HOUSE)
INTEL 3 (IN BUILDING)
BUILDING EXIT
INTEL 1 (AFTER REZNOV)
START
TO 1ST FLOOR
SAFE ROOM
FROM 2ND FLOOR

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE




信息集结
特征集结
动作集结
攻略集结

## Project Nova

CELL START
INTEL 3
ESCAPE

## Victor Charlie

RATHOLE
FIRST RATHOLE
INTEL 2 (ON FLOOR IN CORNER OF HUT)
INTEL 1
SECOND STEALTH KILL
SECOND SEMTEX
THIRD STEALTH KILL
FIRST SEMTEX
FIRST STEALTH KILL
START
BARRICADE
START
INTEL 3 (ON RIGHT OF TUNNEL)
FINAL ROOM

## Crash Site

VILLAGE 3
VILLAGE 2
VILLAGE 1
VILLAGE 4
INTEL 1 (BY CRATE)
START
INTEL 3
PT BOAT
INTEL 2 (RIVER BANK)

WMD

INTEL 1 (BEHIND ENTRANCE STAIRS)
TARGET 1
TARGET 2
TARGET 3
TARGET 4
INTEL 2 (2ND FLOOR)
TARGET 5
TARGET 6
INTEL 3 (ON TABLE)
MACHINE GUNNER
START

Payback

INTEL 1 (ON SHELF)
HELICOPTER LANDING
INTEL 2
(IN FRONT OF GREEN TENT)
CAVE ENTRANCE
POWS
INTEL 3
(NEAR LEFT CORRIDOR)
FINAL ROOM

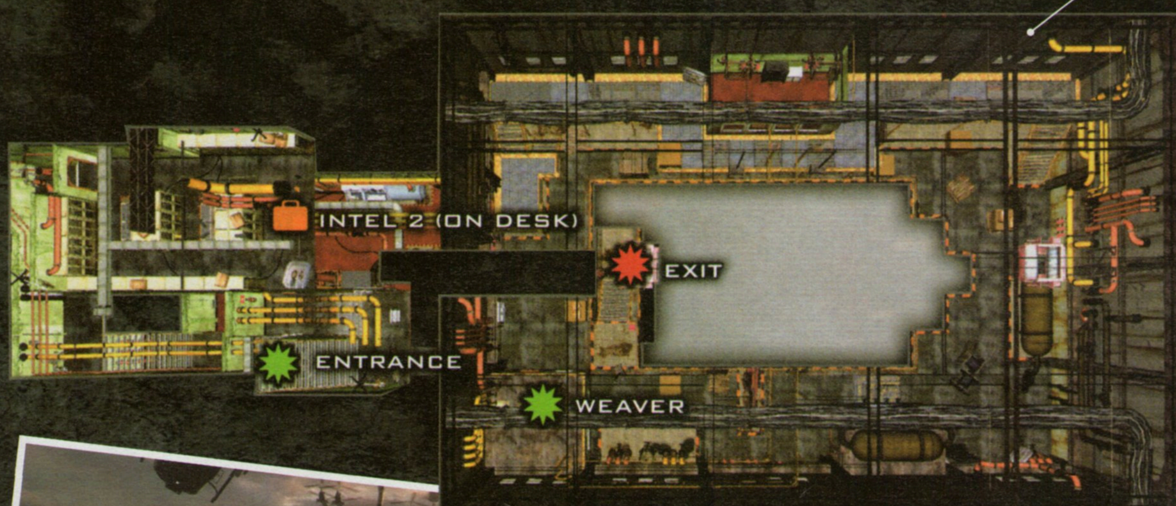
Rebirth

TO RESEARCH LABS
START
INTEL 1 (IN SHADOW)

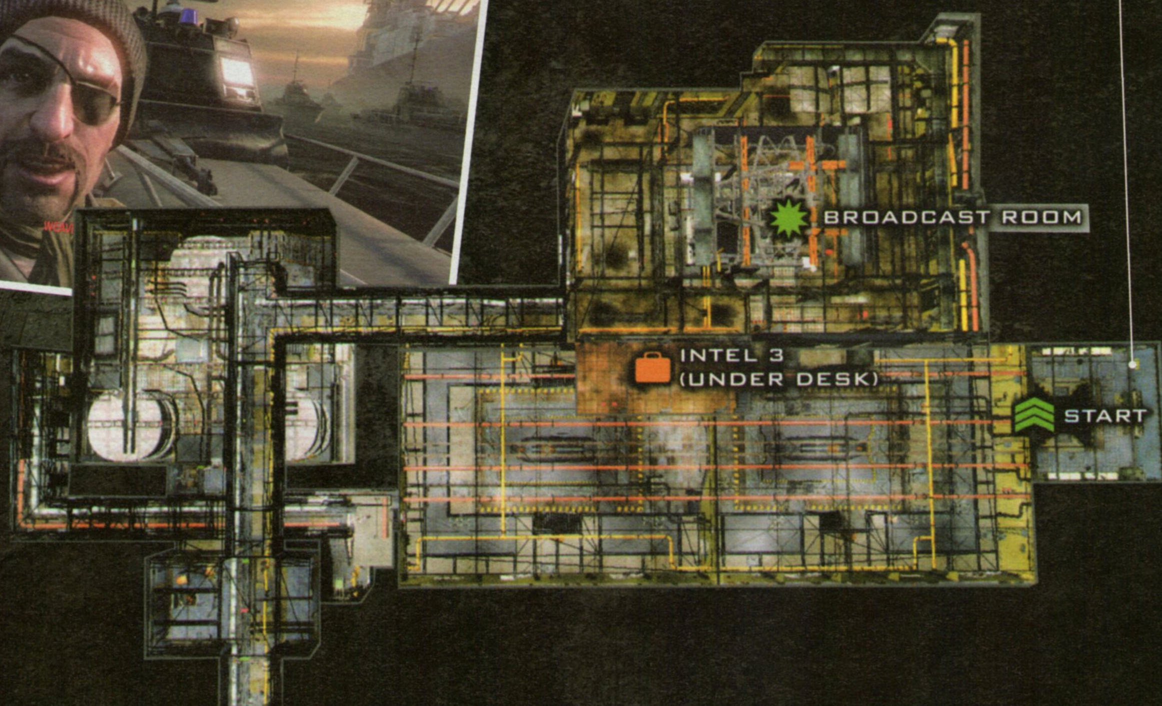

MASON ENTRANCE
INTEL 2 (IN GAS CHAMBER)
STEINER'S OFFICE
BRIDGE EXPLOSION
Rebirth
ENTRANCE
INTEL 3 (KITCHEN)
INTEL 2 (IN BUCKET)
Revelatios
START
INTEL 1
(NEAR CIGARETTE MACHINE
INTEL 3 (ON DESK)
INTERROGATOR: Mason! For the last time! Where is the numbers station?!
UZBEKISTAN BORDER CONTROL SECURITY CLEARANCE GRANTED
HUDSON: Reznov's DEAD, Mason! Do you hear me?!!! He's dead!!!
Weaver's right...we are out of time.


TO BOTTOM DECKS
INTEL 1
(IN CARGO CRATE)
LANDING

Redemption


INTEL 2 (ON DESK)
EXIT
ENTRANCE
WEAVER




BROADCAST ROOM
INTEL 3
(UNDER DESK)
START

| 奴役 | NBGI/Ninja Theory | 动作 |
| --- | --- | --- |
| PS3 | Enslaved：Odyssey to the West | 美版 |
| | 2010年10月5日　1人 | 59.99美元 |
| | 无对应周边 | |

# ENSLAVED
## ODYSSEY TO THE WEST

《奴役》以中国古代名著《西游记》作为蓝本，糅合现代原素，上演了一幕女唐僧与孙悟空的奇幻旅程，游戏画面十分优美，光影效果实属顶级水平，音乐演奏也均属上盛。但是除了视听效果外，游戏有着掉帧也较为严重的问题，而战斗系统作为动作游戏的灵魂所在，《奴役》在这方面的表现着实一般，敌人种类较少，打法单调也是这个游戏不可回避的问题。总的来说，本作虽然有着种种缺点，但作为一款动作游戏来说，较为优秀的手感加上精美的画面就已经构成让喜欢动作游戏的你尝试的理由。

文 阳光成员 evilpig
编 雷电 美编 NINA

# 系统说明

## 基本操作

| 键位 | 功能 |
| --- | --- |
| 左摇杆 | 移动 |
| 右摇杆 | 调整视角 |
| □ | 轻攻击 |
| △ | 重攻击 |
| ○ | 动作键 |
| × | 跳跃 |
| L1 | 追踪 Trip 位置／注目场景提示／打开命令菜单 |
| L2 | 射击瞄准 |
| R1 | 呼喊（吸引敌人火力） |
| R2 | 防御 |
| R3 | 召唤／取消筋斗云（部分场景适用） |
| 左摇杆＋× | 翻滚回避 |
| L1+× | 翻越障碍物／攀爬点间移动 |
| □＋× | 范围攻击 |
| 长按□ | 蓄力攻击（可使敌人暂时瘫痪） |

## 升级选项




### 护盾分支（Shield）

| 名称 | 所需红魂数 | 效果 |
| --- | --- | --- |
| Shield Recharge 1 | 15000 | 使能量盾恢复速度提高 25% |
| Shield Recharge 2 | 22500 | 使能量盾恢复速度提高 100% |
| Shield Strength 1 | 20000 | 稍微增加能量盾吸收远程攻击的效果 |
| Shield Strength 2 | 30000 | 使能量盾吸收远程攻击的效果提高 75% |
| Shield Strength 3 | 50000 | 使能量盾吸收远程攻击的效果变为原来的 2 倍 |
| Block Strength 1 | 20000 | 使能量盾防御时的耐久度提高 25% |
| Block Strength 2 | 30000 | 使能量盾防御时的耐久度提高 50% |
| Block Strength 3 | 50000 | 使能量盾防御时的耐久度提高 75% |

### 生命值分支（Health）

| 名称 | 所需红魂数 | 效果 |
| --- | --- | --- |
| Health Extension 1 | 20000 | 使 HP 提高 25% |
| Health Extension 2 | 32500 | 使 HP 提高 50% |
| Health Extension 3 | 50000 | 使 HP 提高 75% |
| Health Extension 4 | 65000 | 使 HP 提高 100% |
| Health Regen 1 | 60000 | Monkey 的 HP 在减少后能自动恢复（缓慢） |
| Health Regen 2 | 72500 | Monkey 的 HP 在减少后能自动恢复（中等） |
| Health Regen 3 | 90000 | Monkey 的 HP 在减少后能自动恢复（迅速） |

### 战斗分支（Combat）

| 名称 | 所需红魂数 | 效果 |
| --- | --- | --- |
| Wide Attack Upgrade | 45000 | 使□＋×的范围攻击能将敌人推得更远 |
| Stun Charge Upgrade | 42500 | 按住□键的蓄力攻击能瘫痪周围的多个敌人并增加瘫痪时间 |
| Focused Attack | 60000 | 玩家可以使用△＋○键的 Focus Attack，Focus Attack 为瞬间无敌的大伤害技能，需要通过攻击敌人积蓄能量，当 Monkey 的棒子发光即可以使用，可用于解围保命以及瞬间杀敌 |
| Counter Attack | 45000 | 按住 R2 格挡时，在敌人击中的瞬间按○可以进行防御反击 |
| Evade Attack | 50000 | 左摇杆＋×键的回避在适当时机按□键可以使出类似升龙拳的技能，可用于躲避敌人攻击后反击，但注意这一技能按□键的发动时机比较讲究，太快或太慢都出不来 |
| Combat Awareness | 5000 | 使玩家可以洞悉敌人的动态，有攻击倾向的敌人会显示红色，防御中的敌人会显示蓝色，瘫痪状态的敌人会显示黄色 |

### 杖分支（Staff）

| 名称 | 所需红魂数 | 效果 |
| --- | --- | --- |
| Fire Rate 1 | 7500 | 使射击速度提高 25% |
| Fire Rate 2 | 12000 | 使射击速度提高 100% |
| Ammo Increase 1 | 10000 | 可以携带 12 枚 Plasma 弹及 15 枚 Stun 弹 |
| Ammo Increase 2 | 20000 | 可以携带 15 枚 Plasma 弹及 20 枚 Stun 弹 |
| Ammo Increase 3 | 35000 | 可以携带 20 枚 Plasma 弹及 25 枚 Stun 弹 |
| Stun Time 1 | 15000 | 使 Stun 弹的效果提高 25% |
| Stun Time 2 | 27500 | 使 Stun 弹的效果提高 50% |
| Stun Time 3 | 45000 | 使 Stun 弹的效果提高 100% |
| Stun Effect | 22500 | 使 Stun 弹能够影响范围的敌人 |
| Plasma Penetration | 35500 | 使 Plasma 弹能够具有穿透性，能一次性穿透多名敌人 |
| Plasma Damage 2x | 42500 | 使 Plasma 弹的伤害提升至原来的 2 倍 |
| Plasma Damage 4x | 65000 | 使 Plasma 弹的伤害提升至原来的 4 倍 |

## 指令列表

在流程的一般情况下，按 L1 会呼出指令列表，而基本指令如下——

### L1+ 左摇杆↑

命令 Trip 前进。在流程中有多处需要玩家按 R1 吸引敌人火力的指示 Trip 前进的场景，在吸引敌人火力后下达此命令即可。

### L1+ 左摇杆←

佯攻。用于吸引远程攻击的敌人如 Ranged Scout 或 Sentry Turret 的火力，下达此命令后，Trip 会强制将这类敌人的攻击吸引至自己身上，玩家可以利用这段时间进行掩护移动等，注意此命令有冷却时间，不能连续使用。

### L1+ 左摇杆↓

升级。在第二章末段，玩家利用此选项可以消耗红魂对 Monkey 的技能进行强化升级。

### L1+ 左摇杆→

恢复。在第三章可以第一次取得一种绿色的药瓶，这种瓶子用于恢复玩家的生命值，具体使用方法为当消耗生命值并靠近 Trip 后，下达此命令可以消耗药瓶恢复生命值。

而在游戏流程中因应场景需要会出现其他不同的指令，但均不属于基本指令，这里就不一一叙述。



## 收集要素

本作的收集要素主要有两种，分别是面具（Mask）和红魂（Orb），而且两者都对应相关奖杯。前者分布在关卡的隐藏位置，数量较少；后者遍布所有关卡，数量庞大，而且有少部分存在于关卡中的一些需要攀爬后到达的位置，稍有不慎就容易遗漏。在选关画面可以查看当前关卡两种物品收集情况，面具以个数显示，而红魂则以百分比的形式显示，算是较贴心的设定。流程攻略中列出收集地图，并对一些难点收集要素进行讲解，以供注重收集的完美主义者参考。

## 被奴役的猴子

在游戏流程中玩家不要试图离开 Trip 的所在位置太远或者是违抗 Trip 的命令，不然系统会自动判定 Monkey 头上的奴隶头箍发动，若发生这种情况应迅速回到 Trip 所在位置以避免 GAME OVER。



## 一周目选择 HARD 的理由

在整个游戏的流程中，战斗本身所占的比重比较低，而且敌兵种类较少，即便是 BOSS 战，熟悉套路的话也可以轻易将其击倒，因此 HARD 实际并不难，而且选择 HARD 能获得较完整的游戏体验，不至于让战斗失去挑战性。另外，游戏的重复价值较低，对于注重奖杯效率的玩家来说，一周目选择 HARD 基本上就能取得相应的奖杯了。HARD 难度注意事项如下：

1. 优先升级你的护盾以及生命值相关选项。
2. 在与敌人战斗时，注意不要猛攻，在 HARD 难度下必须合理利用 R2 防御。
3. 在被敌人围攻时，优先使用□＋× 推开敌人，然后用按住□键的蓄力攻击使敌人瘫痪逐个击破。
4. 升级选项中的 Combat 分支中的 Focus Attack 是个不错的无敌技能，无论是解围或是迅速消灭敌人都十分不错，而在对付众多敌人时，利用□＋× 范围攻击是蓄满 Focus Attack 的最佳途径。
5. 千万不要小看射击的威力，在升级提升射击伤害的相关选项后，4 倍的射击威力足够秒杀 HARD 难度下的杂兵。

而下文的流程攻略同样基于 HARD 难度所写，请玩家注意。

## 主要人物介绍

### Monkey

Monkey 自幼在机器人的袭击中失去父母，独自在野外长大，虽有着暴躁的个性，但实际上是一个温柔的铁汉子。在奴隶船偶遇女主角 Trip 后，被其戴上了头箍无奈地与其一同踏上征途，但在旅途中二人关系却产生了微妙的变化。

### Trip

Trip 与 Monkey 最初乘搭同一艘奴隶飞船，但她却利用其精湛的电脑机械知识离开并破坏奴隶船，在偶遇 Monkey 后决定借助其力量帮助自己回到自己的家乡……

### Pigsy

Trip 家族的好友，对 Trip 有着说不清的感情，欣然与 Monkey 与 Trip 二人踏上征途，虽然经常上演恶作剧，但却是一名重情重义的人。

# 流程与收集

## CHAPTER 01 The Escape

此时玩家可以控制 Monkey 开始前进，玩家可以在此熟悉基本的跳跃及移动攀爬技巧。直至遇到第 1 名挡路的 Ranged Scout，由于此时武器被没收，不能与其直接对抗。从右侧管道往上爬会遇到一名奴隶兵，在逼问下道出了 Monkey 的武器所在，但却被人工智能判定为帮助囚犯出逃，随即他的头箍似乎发出什么力量似的将他杀死……从旁边的管道跳下，在尽头摩托车前取得护盾和武器，原路返回，将挡道的敌人消灭后前进，这里会有几场与游戏中杂兵 Scout 的战斗，均属战斗教学，十分轻松。前行再次发现 Trip 的踪迹，但面对愤怒的 Monkey，Trip 似乎不愿打开面前的大门，Monkey 也只好另辟其径。从右面的攀爬点跳到飞行船的机翼上，利用机翼跳跃前进并清理杂兵，通过攀爬来到一损坏引擎前，注意躲避引擎发出的火焰往前跳跃，而此时 Monkey 意识到，原来飞机正在急速下坠。前行打开铁门，此时 Monkey 显现出其卤莽的一面，抛出的铁门被螺旋桨吸了过去，机翼直接被破坏，飞机直接倾侧并加快坠落的速度，玩家需要迅速往上跳跃避免撞击到大楼。一路往上爬，到达顶部发现了弹射仓的位置，但这里有时间限制，必须最速到达该弹射仓。



## CHAPTER 02 The Old City

恢复控制后，来到一断桥前，攀爬到达对面按下机关，这时会出现 2 名 Scout，轻松解决后搬开前面的障碍物继续前进。面前是一座废弃的城市，正当两人谈论着这里废弃前的光景时 1 名 Ranged Scout 发现了 Monkey 二人并开始扫射，此时利用护盾及掩体的保护下靠近并消灭它，随后会出现 2 波共 4 名 Scout，注意利用蓄力攻击使其瘫痪后逐一击破即可。从关卡提示的缺口前进，在搬起障碍物让 Trip 通过的同时，就在面前出现了敌人，只见 Trip 被其中一名敌人抓起，但似乎做了些什么使敌人都瘫痪了，消灭敌人后 Trip 告

知 Monkey 其父亲为其留下了这个 EMP 发动装置，可以使敌人暂时瘫痪，但注意其 EMP 的重新装填需要时间，因此不允许短时间内多次被敌人抓住。进入一建筑后发现对面平台有 2 名 Ranged Scout 在把守，迅速通过对面的掩体依照提示按 R1 吸引火力，然后按 L1 打开命令菜单命令 Trip 通过。到达上层后，Trip 告诉 Monkey 自己可以释放电磁波进行佯攻吸引火力，但是有时间限制，并且需要经过一段冷却时间后方可再次使用。此时按 L1 打开菜单下达佯攻指令，然后迅速通过断桥，到达对面后重新按 R1 吸引火力，再次下达指令让 Trip 通过。之后跳下旁边平台，下达佯攻指令迅速沿路牌爬到对面，等佯攻重新冷却完毕后再一次下达该指令并跳到敌人所在的平台消灭敌人，其后原路







返回到 Trip 身边进入电子门。

到达绕着大树的空地，在路上 Monkey 发现了枫叶路上有地雷，Trip 灵机一动说有办法通过并要求 Monkey 去抓一只机械蜻蜓，根据提示抱起 Trip 将其扔到高处放下爬梯，经过单一路线的攀爬跳跃到尽头即可抓到机械蜻蜓。从缺口跳下将蜻蜓交给 Trip，原来她是为了利用蜻蜓的光学摄像器建立一个扫描仪，这样一来就可以了解前方的状况。按○键抱起 Trip 沿扫描后的地雷阵前进，注意不要碰到红色的范围圈，否则会即，离开枫叶满布的地雷小路后来到一个广阔的场景。再次扫描后发现这里只是另一个遍布地雷的广场，抱起 Trip 前进，来到前方右侧一个块碎石平台上时，按 L1 可以得到提示，到达该位置将 Trip 扔上平台后，利用旁边车的残骸到达前方，期间会出现一名 Scout，在此处战斗要注意动作不要太大，否则踩到地雷就一命呜呼了，建议用□＋× 将其推到地雷内消灭。之后往 Trip 的平台走，将她背起后抛到对面的列车顶部后需要迅速跳跃返回列车顶部按○键拉起她，否则她就会掉下。原路返回时会出现机枪塔 Sentry Turret 扫射的情节，此时下达佯攻指令，从旁边黄色车跳下走到前方的掩体，然

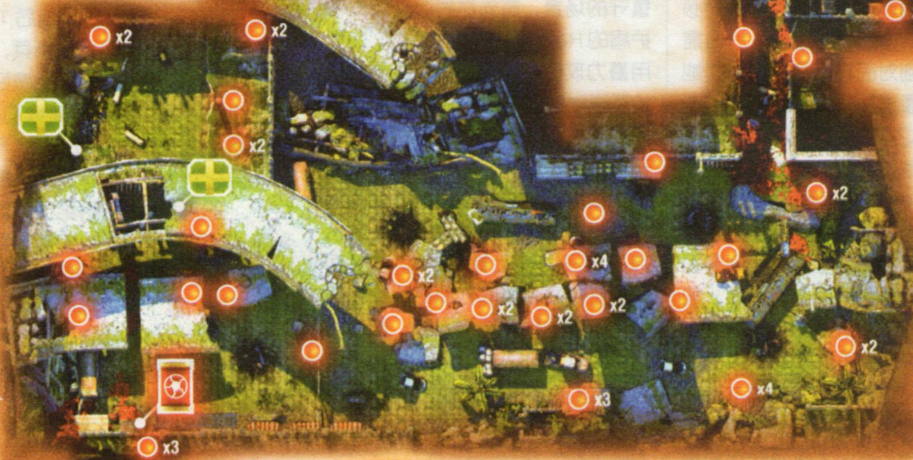
CHAPTER 02 区域 3



后等待伴攻冷却后再次下达指令爬上旁边的路牌并迅速通过攀爬到下一个场景。这个场景有三名未被激活的敌人，玩家可以自行选择潜行或是全灭敌人到达对面缺口，这时就可以绕到了机枪塔的背后，从其身后的管道爬到上方的铁架台可以取得 Plasma 弹，按 L2 瞄准上方的目标，按 R2 发射，使广告牌压在机枪塔上可将其摧毁，随后会出现 3 名 Scout，由于可移动范围较小注意利用蓄力攻击及范围攻击避免攻击使战斗更容易。

前行后 Sentry Turret 再次出现，这次 Trip 提议 Monkey 控制机枪塔击毁路上的油罐车开路。利用伴攻指令经油罐车旁边的铁管跑到机枪塔的右侧，利用攀爬点往上攀爬兜到机枪塔的后面，稍作攻击后就出现 QTE 提示，之后按○键可占领机枪塔，此时先射击中间的油罐车，其后会出现几波敌人围攻 Trip，合理利用场景中的油桶可以使难度大大下降。全灭敌人后利用机枪塔旁边的铁管回到下层与 Trip 会合后，L1 的指令列表会多出一个扳手的图标，也就是升级的指令，玩家可以消耗红魂在此进行各种能力的提升。将 Trip 抱起抛到对面平台后跳跃过去，沿路前行来到游戏的第一场 BOSS 战。

CHAPTER 02 区域 4



CHAPTER 02 区域 5





## BOSS 战 Berserker

这个手持两个链球的机器人作为游戏的第一个BOSS，即使是在HARD难度下也十分的简单，它的攻击可分为两种，一种是扑地攻击，速度很慢，出招后其硬直很大，是攻击的大好时机，但发动几率较小；另一种是将手中的链球发射出以攻击玩家，而链球的发射又分为单链球与双链球，而区别就仅仅是双链球发射的准备速度稍微比单链球的要慢一些。主要思路为用左摇杆+×键在BOSS的身旁躲避其的链球，成功躲避后马上上前攻击，但切忌贪攻，然后马上准备下一次的躲避，如此重复几次，BOSS受到一定的伤害后全身发出红光进入暴走状态，这时迅速利用中央雕像将自己与BOSS分隔开后按R1引诱其撞向雕像。之后再攻击BOSS使它再次进入暴走状态诱使其撞向雕像。如此重复3次，BOSS会被雕像上的大石球压倒，本章亦随之结束。






CHAPTER 03
区域 1

# CHAPTER 03 The Metal Tower

本章开始后前方必经之路被3名未激活Scout镇守，这里依旧可以选择战斗或躲避，选择躲避必须注意将Trip抛到对面平台后需要迅速跳到对面将她拉起来防止她掉下去。通过后搬起面前挡道的车辆，进入之后将Trip抛到上方平台后背起她前进，跳到对面的建筑后，Monkey看到了面具残像使其出现了幻觉，而这种面具正是游戏的收集要素之一，在此算作取得面具1。之后利用梯子到达上层，前进后会出现2名带护盾的Ranged Scout，在正面面对这种敌人时必须利用蓄力攻击击破其护盾才可以进行攻击，最好的方法是利用掩体冲刺到平台边缘，无论是往左还是右都有到达对面的方法，玩家可以自行选择。绕到较低一层敌人的后方稍作攻击会有QTE提示，成功后会将其武器夺走，然后利用其击倒上层敌人。到达提示点放下梯子帮助Trip爬上来，再通过楼梯到达上层，Trip会从地上的洞穿过，而我们则只需要稍作跳跃与其会合。打开电子门后，会来到被未激活Scout与机枪塔Sentry Turret镇守的场景，首先将前方左侧的带护盾的Ranged Scout击倒，注意用蓄力攻击击破其护盾，夺得其机枪后再对对面的另外几个Scout扫射。随后跑到对面，这时机枪塔会开始射击，按R1掩护Trip并对她下达数次前进的命令，她就会跑到一个梯子之下，将她抱起抛上平台放下梯子，登上梯子Trip被前面未放下的平台阻隔，此时利用铁架台延伸出的钢根跳到对面，但注意这两个作为攀爬点的石块会掉落，必须迅速通过，登上旁边的铁架台后，注意此时不要急于往前进，往Trip所在的位置旁边的铁架台跳跃可取得面具2。取得面具后继续前进，迅速跳到机枪塔下的水塔上，利用攀爬点绕到机枪塔后攻击并控制机枪塔即可。之后回到Trip的位置前为她放下通路，由于稍后Trip破解电子门时会出现大量杂兵，因此此时应迅速到达机枪塔上做好屠杀的准备，全灭敌人后继续前进，在必经之路上取得面具3。离开室内来到一个空旷广场，顺建筑落差跳下，在这里可以取得第二种射击弹药，可以使敌人进入瘫痪效果的Stun弹，按方向键左右可以进行弹药的切换。跳下至广场后与这里的Scout进行战斗，注意这里位置较窄，由于很容易被敌人夹击战斗起

CHAPTER 03
区域 2



## CHAPTER 03 区域 3



## CHAPTER 03 区域 4



来颇有难度，注意必须及时击倒其中一名呼叫同伴的敌人，否则敌人增援成功后难度会大大提高，主战的思路依然是合理利用 R2 防御的同时，利用范围攻击推开敌人并蓄力使其瘫痪进行攻击。全灭敌人后靠近一堵墙壁，上一章的 BOSS 会破墙而出，打法和上一章相同，躲避攻击抓住空隙进行攻击，而这次解决它的方式略有不同，当其进入暴走状态后，背向一堵墙壁按 R1 诱使其撞向墙壁并躲避它的冲撞，然后其身上会出现 QTE 提示，此时迅速走到其身旁按○键就会以华丽的终结技了结 BOSS。随后与 Trip 会合，将 Trip 抱起抛到货柜顶上即可。





# CHAPTER 04 Wherefore Art Thou

沿前方墙壁在爬上第一个铁架后先往场景左侧前进，通过一系列攀爬可以取得面具 4。取得后原路返回往右侧前进，攀爬至高处铁架台，在解决一杂兵往前方铁杠跳跃时，对面平台会出现 1 名名为 Electro Mech 的释放电球的敌人，通过迅速攀爬即可躲避其攻击，到达平台可以将其轻松消灭。然后往左一路攀爬前进，攀爬至一广告牌时，广告牌会因受重而掉落，需要迅速往上跳上平台。登上平台后前行没几步，会遭到 3 名 Ranged Scout 的射击，由于这里没有 Trip 的佯攻，因此只可以利用掩体前进，在敌人所在平台前会发现跳跃点，攀爬过程中注意利用墙壁掩护进行能量盾的恢复。到达平台后可以取得 Stun 弹的弹药，建议将左上方 2 名敌人瘫痪后迅速到达其下方，然后消灭位于该层的第 3 名敌人。之后利用旁边的楼梯到达上层，利用 Stun 弹使敌人瘫痪后前进并先后干掉剩下的 2 名敌人。之后在右方缺口进入，跳下平台后在必经之路取得面具 5，通过攀爬到达屋顶，通往目的地的金属塔也就在眼前，前行会触发一场与 Scout 的战斗，没什么难度，注意优先攻击呼唤伙伴的敌人即可。在跳到金属塔后，金属塔的该部分随即坍塌，需要迅速按攀爬点顺序往上跳。之后在金属塔平台上启动机关，其后出现 Trip 被一头大型机械犬围困的剧情，而 Monkey 迅速吸引了机械犬的注意力，并使其掉落在峡谷的底部。之后沿金属塔爬下，一路前进到达地面后，大型机械犬从峡谷重新回到地面，Monkey 迅即抱起 Trip 逃跑。逃跑过程需要玩家一路躲避障碍物并远离机械犬的追击。

一路逃亡至一建筑内，机械犬被卡在门外，进入大厅后将 Trip 抛上平台上方后，机械犬也随即破门而入，之后躲避机械犬从左侧断层楼梯爬至上方，一路利用吊灯前进到达上层与 Trip 再次会合。抱起 Trip 跳下平台到达前方清除路障到达一个破弃的剧院。在这里 Trip 发现了一个能量装置，并请求 Monkey 协助其找到其能量装置并加以利用。跳下平台全灭敌人后背起 Trip，在较矮的升降台处往上方攀爬，将 Trip 抛至控制台后，Trip 发现了该能量装置，而在 Monkey 眼前也出现了另一个面具的残影……随后接近该面具触发剧情并取得面具 6，这时机械犬又一次出现在 Monkey 他们的面前……随后跳跃到达提示处出现剧情，Trip 要求 Monkey 将三个灯架控制台都往上拉并利用其到达目的地（注），首先从左侧的控制台开始拉动机关，将绿色灯架升起后跳到其之上，之后往右边断层平台跳，将前方的控制台开关往下拉放下蓝色灯架，经红色灯架与蓝色灯架一路攀爬到红色灯架的控制台将红色灯架往上拉，之后回到最初的起点，重新利用绿色灯架到达蓝色灯架的控制台将其往上拉，至此 3 个灯架的控制开关全部往上，再次回到起点利用灯架跳到舞台上方雕像处，雕像因承受重量而掉落，而歪打正着地使下方铁架将机械犬压在了地上，Trip 也如愿取得了能量装置，此时 Monkey 建议 Trip 扫描机械犬的数据留作日后使用，稳下脚步的两人相互凝视，他们之间的关系似乎也慢慢地产生了一种微妙的变化，至此本章结束。

注：想必大家都能留意到高处夹层的红魂，而这里的取得方法有点繁琐，保持流程最初未拉动机关的状态，先往最近的左侧控制台使绿色灯架往上，然后跳跃到绿色灯架上往右方跳跃前行到达第2个控制台，控制蓝色灯架使其下落，前行利用红色灯架跳到蓝色灯架然后跳跃回到最初的绿色灯架的控制台上，使绿色灯架下落，至此3个灯架开关全部往下，随后回到红色灯架旁边的断裂连接处跳到红色灯架上，利用蓝色及绿色灯架到达夹层取得。



## CHAPTER 04 区域 1







## CHAPTER 04 区域 2






CHAPTER
# 05 The Crash Site

前行没几步，“筋斗云”隆重登场。Monkey 利用筋斗云后可以在水面上移动，按 R3 键可以召唤及取消，筋斗云状态下按 × 键可以跳跃飞越障碍物。按照提示点的指示为 Trip 两次放下通路，在第二次扭下卡车货柜后可以在前方左侧的水上平台上取得面具 7。与 Trip 会合，搬动障碍物后前进，接下来会进入几次攀爬，不外乎是重复将 Trip 抛往上层，与她会合后继续重复将其送到上层之类的动作，注意跟上 Trip 以免她摔死，在攀爬的过程中会到达一幅 NO MECHS 标语的地方，在下一个场景有一张椅子及一张床，在旁边的边缘跳下可取得面具 8。最后一次与 Trip 会合时，脚下的支撑点会开始崩塌，在时间限制内迅速将 Trip 抛到对面并跟上将她拉起，遇到落差较大的平台就抱起她攀爬，在平台完全下落前到达高处的安全点即可。

前行来到一断桥的场景，在前方会出现一种特殊的 Scout，这种 Scout 头上有特殊的爆炸标志标识，当对其造成一定伤害后即可 QTE 将其抓住并按 X 键将其作为炸弹抛出，优先解决可以对战斗造成很大的便利。消灭面前 3 名敌人后前进，在断桥左侧会出现 2 名 Ranged Scout，通过 Trip 佯攻与掩体的交替掩护从断桥右侧前进绕到其后方消灭即可。

来到右侧断桥前方后，先前的机械犬亦紧跟而至，Trip 先从货柜车底通过，Monkey 则通过旁边的钢根跟上，通过一段攀爬后与 Trip 分隔两侧，前行 Trip 通过扫描发现了又一个 Sentry Turret，但这里的目标除这个机枪塔外，还有挡于



Trip 前方的杂兵，利用掩体以及佯攻一路到达桥左侧尽头，从箱子爬上货柜上跳到其所在平台，占领后对下方敌人进行射击，全灭敌人进入剧情，剧情中 Monkey 再次看到了面具的幻象，同时取得面具 9。

前进来到一个 Sentry Turret 遍布的场景，两人决定以中间的装甲车作为掩护前进。与 Trip 进行交替掩护并下达指令使两人到达装甲车旁，按提示打开装甲车的仓门让 Trip 进入控制，但显然 Trip 的驾驶技术实在让人不敢恭维，玩家需要利用 Trip 控制下的失控装甲车作为掩体前进通过机枪阵，在前行一段距离后装甲车会停下，但靠近后随即地面会出现坍塌，这时前面出现一个跳跃提示，成功跳到装甲车上后即可通过。两人回过神来后，发现已经到达了当初相遇的奴隶船残骸前，而穷追不舍机械犬也出现在玩家面前，BOSS 战一触即发。



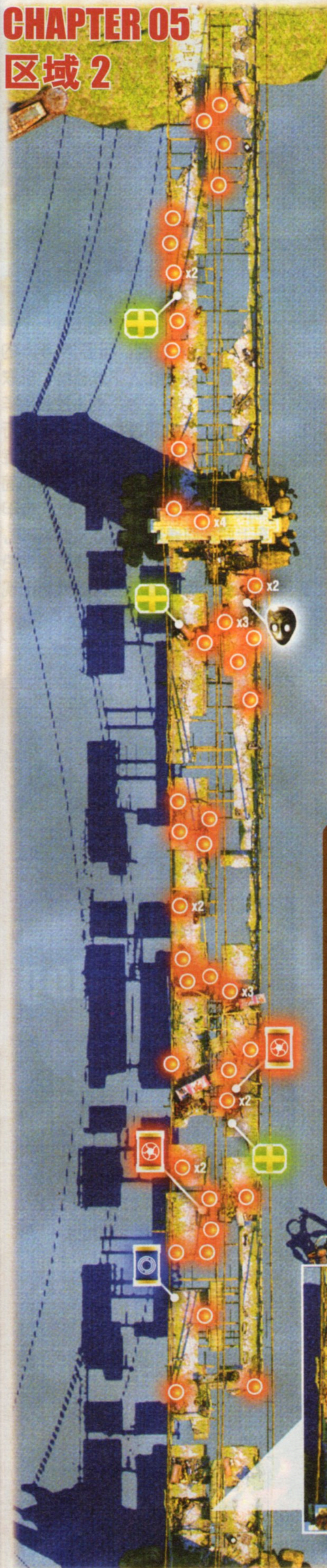



BOSS 战

## Dog

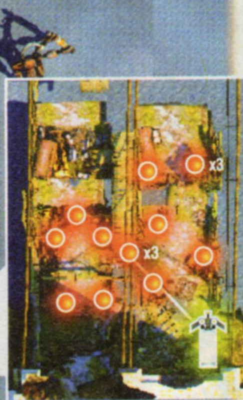
这场 BOSS 战十分简单，主战思路就是利用筋斗云拉开距离，收集场景中散落的 Stun 弹，然后抓住机会利用 Stun 弹对其进行射击，之后机械犬就会进入瘫痪状态，此时靠近一顿猛攻或者用 Plasma 弹射击，直至机械犬有再次站立的趋势时，瞄准一发 Stun 弹使其再次瘫痪，重复数个回合就可以将其第一条血槽削减尽，如果将 Combat 选项中的 Focus Attack 升级，战斗将变得更加轻松。在削减完 BOSS 的第一条血槽后，它会进入暴走的状态，此时要求召唤筋斗云追到其身











边发动 QTE，要追上 BOSS 就必须借助场景中的蓝色光团，筋斗云状态接触这种蓝色光团后会大大提升移动的速度，追上 BOSS 后按〇键后随即进入 BOSS 战的第二阶段。但虽说是第二阶段，但 BOSS 的攻击手段并没有任何的改变，重复利用 Stun 弹后攻击的步骤将其第二条血槽都削减后，再次召唤筋斗云追上 BOSS，按〇键即可华丽地终结这头机械犬。

# CHAPTER 06 Village Approach

在剧情中 Monkey 与 Trip 谈论了往后的去向，Trip 对 Monkey 表示只要他愿意，就可以跟她一同回到她的家乡，两人到达 Trip 的家乡后，却发现似乎有点不对劲……

恢复操作后，由于前方被电门阻隔，跟随 Trip 从左面的桥梁前进后，Trip 要求玩家到达对面操作控制台放下吊桥，沿树枝攀爬后到达控制台后先不要放下吊桥，走到桥的尽头利用树枝爬到上方可以取得面具 10。与 Trip 再次会合来到第 2 个吊桥控制台，打开命令菜单让 Trip 升起下层吊桥到达对面的平台后，再下达一次指令使上层吊桥下降到达 Trip 所在的上层，此时拉起控制杆使吊桥再次升起并命






## CHAPTER 06 区域 1

令 Trip 前进，待 Trip 到达对面下层后再次放下吊桥并命令其到达玩家所在位置，再次升起吊桥一起到达对面的高处即可。将 Trip 抛到上方后，Trip 为 Monkey 放下吊桥，在跳跃到吊桥时吊桥却发生了坍塌，之后在下层通过攀爬点返回 Trip 所在。

这里会再次出现吊桥机关，先下达命令让 Trip 拉动一次开关，此时玩家到达对面的下层拉动机关，然后再下达命令让 Trip 再拉动一次机关使 Monkey 可以到达 Trip 的上方，到达 Trip 的上方后拉动一次机关，这时玩家则可以到达对面的上层，之后拉动这一边上层的机关放下吊桥下命令让 Trip 到达对面的下层，然后玩家再拉动一次这边的控制杆回到最初的上层放下这边的吊桥为 Trip 形成通路并命令 Trip 前进，此时两人再次会合，再拉动一次这里的开关即可两人一同到达对面上层。一路前进到达了哨塔，推门后二人就已经心中有数，Trip 的家乡已经被机器人所占领的，但 Trip 显然不能接受这个事实，只身往居住区走去。此时玩家会与 Trip 失散，并在一路上受到各种敌人的攻击，通过一段桥后更会受到大批敌人的围攻，这里的战斗会比较棘手，敌人数量较多，而且每一波之间不会让玩家有太大喘息的机会，合理利用范围攻击及瘫痪敌人争取进攻机会，有升级 Focus Attack 的话使其作为无敌技使用以解围也是个相当不错的选择，旁边有两个恢复包，注意及时恢复。全灭敌人推开铁闸门，利用树支及铁架往左上方攀爬后先不要急着往目的地哨塔方向跳，往之前铁闸门外与大批敌人战斗的场景处跳下可以取得面具 11，期间会受到数名敌人的攻击，在取得面具的小平台边缘可以将他们一网打尽。之后再次推开铁闸门往上方攀爬到哨塔方向，登上哨塔后 Monkey 利用吊索往 Trip 前往的方向滑去，本章也随之结束。

# CHAPTER 07 Finding Trip




## CHAPTER 07 区域 1



CHAPTER 07
区域 2

虽说总算是跟上了Trip的脚步，但面前的尸骸确实也让Monkey震惊不已，而陷入混乱的Trip显然没有听见Monkey的呼唤，再次消失于Monkey的面前。

沿斜坡而下，在这山崖的边缘先别往前进，一把太阳伞与沙发的旁边有一根铁柱，爬上去可以取得面具12。取得后从前方跳下，在前方小公园的滑梯旁边沿柱子上爬，这里可以再次发现Trip的身影，无奈这里高处被Ranged Scout、低处被Electro Mech所镇守。前行利用树枝攀爬到Ranged Scout身后攻击，夺得其机枪后再消灭地上敌人即可。消灭敌人后绕到地面上建筑的后方，这里有一段水管可供攀爬，爬到房子的顶部可以取得一些射击弹药的补给，而同时前方又再次出现2名Ranged Scout的踪影，这里可以选择利用Plasma弹击破或者利用迅速通过消灭下层敌人，到达对面后往山顶方向前进，刚跳下平台面前又出现了2名Ranged Scout，其中1名还带有能量护盾，利用Stun使其瘫痪后优先击破为上策。全灭后前进攀爬到上层，Trip再一次从眼前消失，这次同样是由多种敌人镇守上下层，若身上射击弹药宽裕不妨优先解决上层的Ranged Scout，否则会受到上下夹击。全灭后会出现提示点，按提示打开大门，却出现大门被障碍物阻隔的提示，之后跳跃到红色的平台，从这里用Plasma弹瞄准摧毁障碍物即可。

打开大门前进爬到山崖之上，迎面而来是各种Scout的来袭，优先解决带炸弹标志的，然后再集中敌人后扔出去可以瞬间完成战斗。在一建筑物前向上爬到达居民区后，远方高处会出现Ranged Scout的身影，而地面则不断会有Scout袭击玩家，近身的话则优先将敌人拉到左侧，利用居民楼作为掩体优先解决，之后再利用射击解决远处的Ranged Scout，注意带蓝色护盾的先用Stun弹使其瘫痪，弹药不足的话附近有充足的补给。在前进的时候留意左侧的建筑的转角，在第二个转角可以取得面具13。取得面具后在遮盖面具这座建筑的管道往上爬，可以取得充足的弹药补给以消灭最后的2名Ranged Scout。

全灭敌人后打开提示点的大门，出现Electro Mech加Scout的杂兵战，轻松解决后再打开提示点大门来到一个开阔的广场，远处会出现多名Ranged Scout，利用广场充足的弹药可以轻松击破，之后会出现一种新型敌人Elite Scout，其攻击频率和攻击力都较普通的要强，对付的重点在于防御其连续攻击，一旦被击中第一下之后就会被造成很大的伤害，之后有几波杂兵需要处理，建议靠近场景中有恢复包的位置进行战斗，否则由于场景较大被削减HP后则难以恢复，全灭敌人后出现提示点，开门进入后本章结束。

# CHAPTER 08 Gaining Access

开始后回到上一关结束的大门内搜索，可以找到面具14。之后跟上Trip，她告知Monkey需要到达大风车的位置，而面前的直路被高压电门所阻隔，必须另辟其径，跟随Trip来到下方通路，发现面前的吊桥被升起，需要到达对面的控制机关，此时往右面跳，通过攀爬到达对面，注意期间有一个攀爬点会掉落，迅速通过即可。在前方先将Trip抛到上方控制机关打开大门，之后从左边攀爬到达大门，注意中间的攀爬点也会掉落，需要迅速通过。

进入大门后通过攀爬与Trip再次会合，来到风车之下，Trip表示要重新拉动该风车，跟随其来到风车的后方，利用一路利用攀爬点到达目的地按×键拉动一片风车的风叶后原路返回。由于刚才拉动风叶的作用下，风车的其中一个机械元件会发生移动，利用其缩到后方时的空间移动到右侧，利用钢根到达右侧的平台，要想拉动第二片风叶，需要在该风叶移动到一定位置后按L1下达指令让Trip使其停下并跳到该拉杆上，之后在拉杆上下达指令让Trip再次转动该风叶，在该风叶接近最高点后再次下达停止指令，此时停止后可以再次利用重力将风叶拉下完成张开第二片风叶的任务。再次原路返回，重复一次拉动第二块风叶的动作，但这次先借助目标的第三片风叶停于对面红色平台前并跳下，其后命令再次转动风叶，将目标第三片风叶逆时针数上第一块已经拉开的风叶停于红色平台前，这时可以跳上该风叶，命令再次转动风叶，于原先的白色平台前停下，这时即可跳到白色平台的上层取得面具15。取得后回到白色平台下层，再次将目标风叶转到面前并停止于最高处拉下即可完成任务。



## CHAPTER 08 区域 1

随后返回与 Trip 会合，走到原先阻隔的电门前迎来杂兵战，此战杂兵以普通的 Scout 及上一章出现的 Elite Scout 为主，而且数量较多，由于 Elite Scout 的攻击频率及伤害都较高，应该优先解决，注意不要一味进攻做好防御并努力使它们陷入瘫痪，这样才是制胜的基本。解决第一波敌人后会再出现 2 名 Elite Scout，被 2 名这样的敌人夹击基本就是死路一条，这里范围 Stun 弹效果的升级就显得尤其重要，打一枪控制一次进行伤害，没几个回合也就能击倒它们，最后会再出现一波敌人，同样利用范围 Stun 弹能使战斗轻松不少，最主要注意阻断他们的增援即可。

原路返回到关卡开始的地方，机械犬再次出现，这次出现的机械犬虽然多了机枪作为武器，但打法及难度与先前第六章出现的机械犬完全一致，利用场景中 Stun 弹使其倒下，并攻击削减其体力即可，若有 Plasma 弹的话可以使战斗结束得更快，同样消耗其两条血槽并 QTE 两次即可消灭该机械犬。

回到 Trip 的位置即可过关。

## CHAPTER 09 The Wasteland

剧情过后前方的左边岔路可以取得面具 16。跟随 Trip 前进，来到前方被 2 名敌人镇守的场景，目标是拉动上方的机关，消灭 2 名敌人后按 R3 召唤筋斗云一路到达上层，打开机关形成通道并跟随 Trip 到达下一场景。

在这个场景中，我们的目标是到达指定的气垫船，跳下平台后召唤筋斗云，沿左侧避开几个未激活的敌人绕到高台上的 Ranged Scout 身后以 QTE 夺取其机枪再一一消灭下方的几个敌人即可。之后射击桥梁的两个弱点放下通道，这时回到 Trip 身边将她抛到对面即可。

来到小船旁边后登船，此时会进入一个射击关卡，控制炮台射击从两侧不断出现的杂兵，注意小船是有耐

## CHAPTER 09 区域 1



久度的，而在不受到伤害时小船的耐久也会随之恢复，但也必须尽快解决敌人减少伤害。在前行一段距离后小船会熄火一时无法前进，此时需要对付四面八方袭来的敌人，但难度并不算太高。恢复前进后来到一匣门前，登上控制台拉动机关继续前进，前方有 2 个 SENTRY TURRET 镇守，召唤筋斗云通过跳跃从左右两边跳到上层分别摧毁 2 个 SENTRY TURRET，之后返回到气垫船的位置继续前进。前进至障碍物阻隔离开船时在面前有面具 17，跳到障碍物前按○键清除障碍后，在身旁居然出现了机械犬的身影，此时要迅速追上机械犬防止其抓住 Trip，由于地上有地雷的干扰，要追上机械犬有一定的难度，在这里可能需要重复接关多次，熟悉地雷及加速点的位置才有可能追上机械犬，在最后的直路上建议连点○键，否则有可能错过抓住它的机会，成功制服机械犬后，Monkey 与 Trip 寻找的 Pigsy 也出现在他们的身后……



CHAPTER 09 区域 2

CHAPTER 09 区域 3

## CHAPTER 10 The Titan Factory

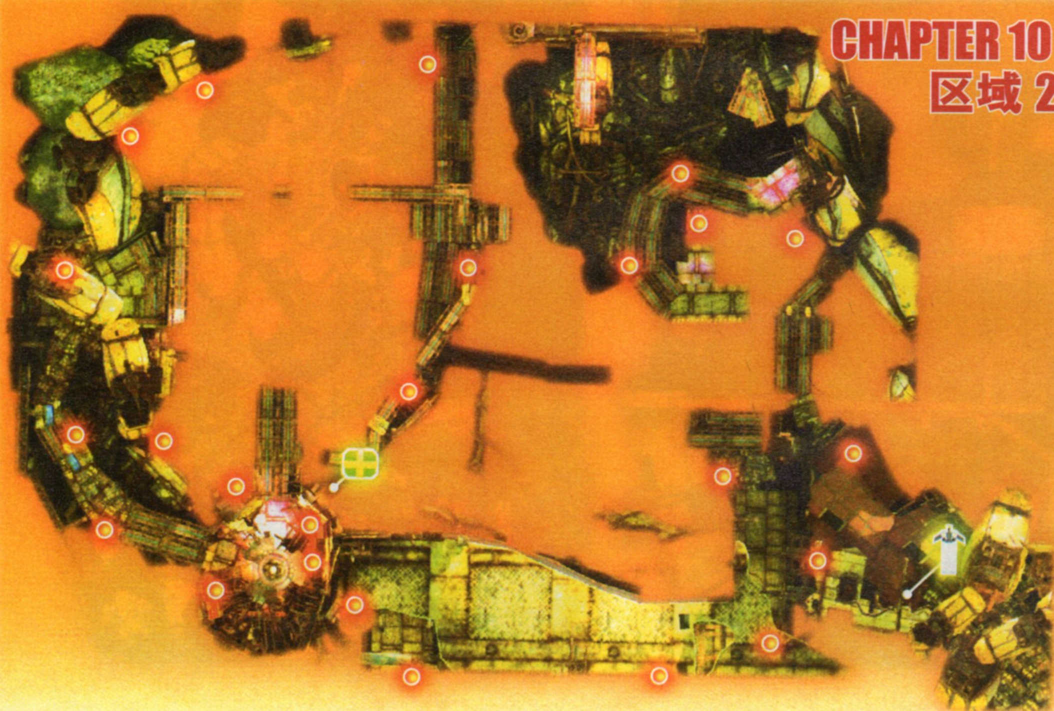
剧情中 Pigsy 决定帮助 Trip 摧毁机器人军团，同时表示必须要取得一个名为 Leviathan 的终极武器作为后盾，要取得该“武器”则必须收集飞空船的零件向空中出发……这一章开始后前进到不远处，Pigsy 会向 Monkey 发出挑战，比比谁先到达最高处，胜负对流程无关，若比其更快到达塔顶可以获得奖杯，若想取得奖杯却又输掉了比赛可以之后选关再来，熟悉攀爬点很容易就能获得胜利。在最高处取得零件后与 Pigsy 回到 Trip 所在位置，然后三人一同前进进入旁边的大门，面前会有一个转轮机关，转动机关升起平台让 Trip 到达高处，随后从身后的柱子爬到 Trip 所在位置并将她抛到对面后一同跳过去，在前方还会出现一个转轮机关，同样转动机关将 Trip 升起，这时会进入一场强制战斗。敌人的配置为第二章的 BOSS，持大铁锤的 Berserker 以及几个普通的 Scout，由于 Berserker 的伤害较高，而在 Scout 的骚扰下躲避会变得困难得多，在战斗中以躲避 Berserker 的攻击为主，有空隙就将 Scout 用蓄力攻击瘫痪掉，有 Focus Attack 的话就用来对 Berserker 造成伤害，待其受到一定伤害进入暴走状态，按 R1 引诱其撞中间的紫色柱子然后迅速跑到其身边 QTE 终结之。

之后 Trip 会放下梯子，沿路前进取得零件，再原路返回到最初的转轮机关处放下平台让 Trip 下来。Pigsy 表示要前进必须将桥梁炸下来，此时 Pigsy 会将炸弹粘在桥梁上，用 Plasma 弹射击炸弹即可形成通路。在前方将 Trip 抛到上方，她会为玩家放出攀爬的钢柱，攀爬的路上会被一个齿轮所阻隔，按 L1 提示后 Trip 会



START

CHAPTER 10 区域 1




启动齿轮，注意利用齿轮移动的间隙前进即可，在跳过最后一个齿轮后需要再次配合 Pigsy 射击炸弹放下吊桥，之后 Trip 会为玩家放出 3 条柱子，每跳到一条柱子下达一次指令让 Trip 转动一次柱子，跳到平台便可再次和 Trip 与 Pigsy 会合，此时往回走，在尽头可以取得面具 18。

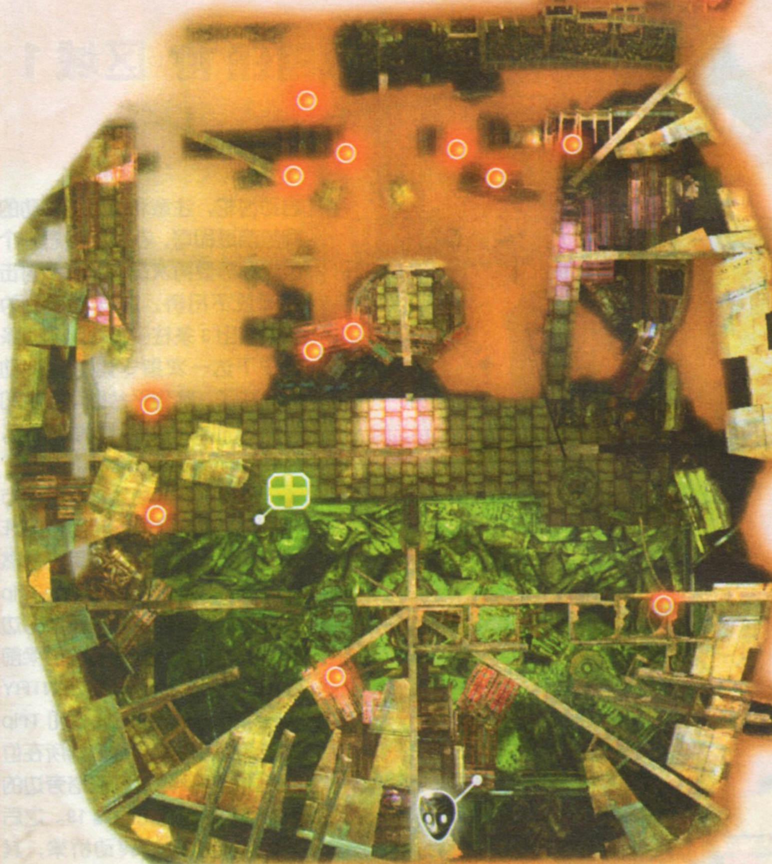
来到下一个场景，先将前方 4 名敌人都清除掉，利用带爆炸标志的 Scout 可轻松解决，然后将 Trip 抛到提示位置，Trip 会转动桥梁，利用钢柱登上旁边的平台，借助刚刚转动的桥梁前进，路上会出现一个 SENTRY TURRET，依旧借助掩体和 Trip 的佯攻交替掩护到达炮塔所在位置摧毁炮塔，注意在炮塔旁边的铁皮仓内可以取得面具 19。之后下达命令让 Trip 转动桥梁，其后她会走到桥梁的中央，而这次

CHAPTER 10
区域 3

# 11 CHAPTER The Old Battlefield



换成玩家到达该控制杆拉动机关让 Trip 到达中央的平台。之后从身后的攀爬点一路前进到另一个机关处转动另一道桥梁，待 Trip 跳到桥梁之上后再一次拉动机关，Trip 会到达目标地点的下方，但由于位置太高需要玩家的协助。此时调查一次身边的机关，之后跳下平台重新攀爬到中央的平台处，借助刚才转动的通道及管道往 Trip 的位置前进，其间会出现 3 名 Scout 袭击 Trip 的情节，这时 Trip 会发动 EMP，利用这段时间迅速到达 Trip 的位置并全灭敌人，将 Trip 抛向高处后即可。



CHAPTER 11
区域 2



## CHAPTER 11 区域 1




经过一段十分有喜感的剧情后从船上登陆上岸，前行不久后就会进入一场射击战斗，前方与左右两侧会出现不少 Ranged Scout 攻击玩家，由于路上有足够的弹药补充，注意躲避要全灭这里的敌人难度不大，在消灭第二波敌人后别急着走进大门，在左侧平台的拐角能找到面具 20。

进入大门后大门会关闭，然后 Pigsy 会为我们打开大门，离开大门后沿铁皮路前进，在离开铁皮路往前方翠绿的草坪跳跃前，先往左侧走，跳到对面平台利用铁管攀爬到上层可以取得面具 21。前进与 Pigsy 解决几个杂兵后来到一个像五指山的场景，面前的能量装置明明触手可及，但随即却进入了与 Rhino 的 BOSS 战。

## CHAPTER 11 区域 3






## CHAPTER 11 区域 4



### BOSS 战

## Rhino

BOSS 的主要攻击手段只有往玩家冲撞一种，虽然如此，但由于 BOSS 的冲撞速度十分快，因此要躲避成功除了需要通过筋斗云的移动加速效果外，还需要一定的预读，而与其的作战可以分为两个阶段。

第一阶段：一开始需要迅速召唤筋斗云躲避 BOSS 的几次冲撞，随后 Pigsy 会扔出炸弹供玩家射击，而在第一阶段要对 BOSS 造成伤害，就只能借助这种方式。具体操作为使 BOSS、玩家以及地上的炸弹成为一直线，待 BOSS 冲撞到炸弹旁边后射击引爆即可对其造成伤害，成功对其造成伤害后会进入一个慢动作时间让玩家躲避，抓住躲避的节奏按 L3+× 键即可，但要注意迅速调整位置并瞄准，因为 Pigsy 扔出的炸弹是有时间限制的，重复躲避－射击－躲避的步骤并对 BOSS 造成一定伤害后进入第二阶段的 BOSS 战。

第二阶段：在对 BOSS 造成一定的伤害后，Pigsy 便不会再扔下炸弹供玩家射击，取而代之的是利用一种红色的大爆炸诱使 BOSS 自己撞向爆炸物并造成伤害，随后他会推下一个红色爆炸物，站在爆炸物前引诱 BOSS 撞向爆炸物可对其造成重创。而第 2 个爆炸物则需要玩家利用射击提示点，躲避一次 BOSS 的攻击后射击一次，依次射击提示点 3 次后就可以将第 2 个爆炸物落下，再次引诱 BOSS 撞向爆炸物。而第三个爆炸物的操作方法有点特殊，由于该爆炸物在高处，此时 Pigsy 会扔出炸弹，然后往提示点射击会出现攀爬点，一路爬到顶部提示点处即可终结 BOSS。

在 Monkey 还在责备 Pigsy 之际，Rhino 突然陷入暴走状态，连同其身上的 Trip 直奔出去，这时需要像第 9 章末尾截停机械犬一样，在限定时间内截住 Rhino 的移动拯救 Trip，这里的难度比第 9 章末尾要稍微高一些，但方法却是一样，反复尝试熟悉蓝色加速点的位置后即可。在最后关头救出 Trip 后，众人需要的零件也集齐了，众人乘坐上 Pigsy 改造的飞空船（巴士？）踏上了他们向机械人最后的复仇之路……

# 12 CHAPTER The Dam

前行不久可以看见一个巨大的机器人，这就是 Pigsy 之前所说的终极武器 Leviathan，众人意识到必须夺得这个机器人作为武器才能成功摧毁机械兵团，而要到达机器人所在，Trip 表示要取得潜水艇以靠近，之后 Trip 会打开身后的大门，跟随 Pigsy 走到尽头，剧情中 Pigsy 将电源搞砸了，此时会出现两个提示点。

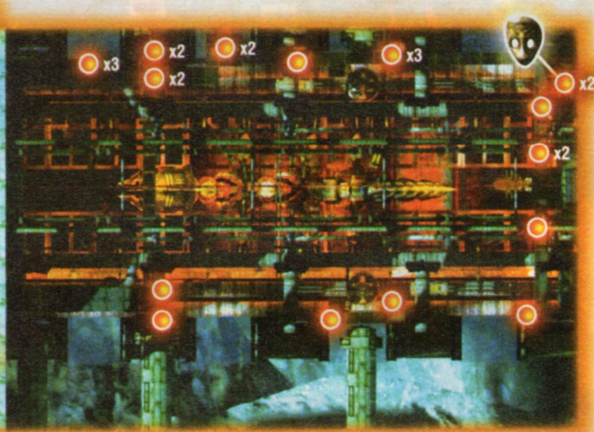
此处迷题的目的是让场景上方的潜水艇到达 Trip 所在位置。在跳跃点前按 L1 会出现潜水艇被阻隔的剧情，之后跳跃到其中一个提示点，在平台上按 L1 下达向左的指令后，跳上轨道车重新下达向右的指令，这时会跟随轨道车回到这一侧的车洞内，在这里面可以取得面具 22，取得后再下达一次向左的指令，之后拉动机关转动所在的这一侧的轨道车，然后登上轨道车再下达一次向右的指令，这时两辆轨道车会并排在中央，跳到对面的轨道车再下达向左的指令即可来到另一侧提示点的操作台，拉动机关后使这一侧的轨道车转向，之后出现剧情。



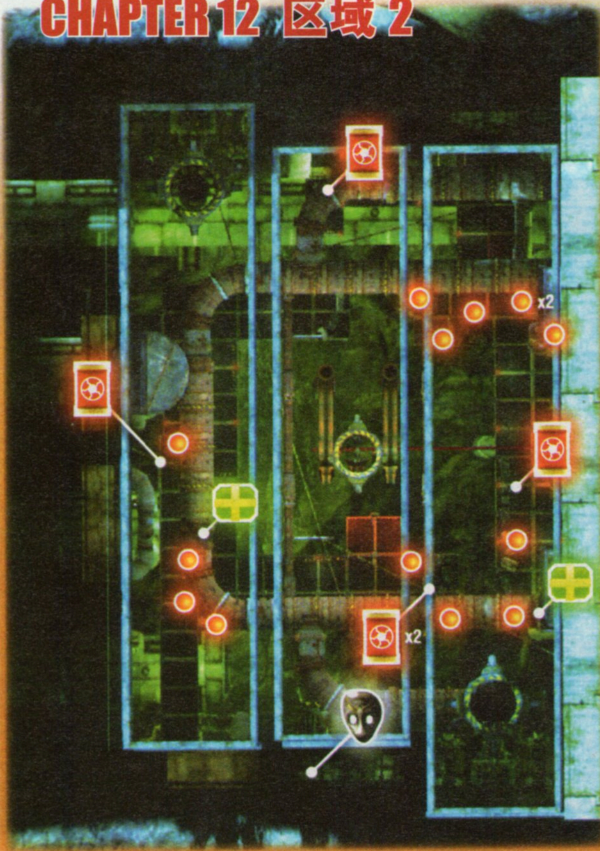

剧情后跳上这边的轨道车，下达向右的指令，轨道车停止后在旁边有一道可供攀爬的管道，借助其回到第一个控制台处，向 Trip 下达向左的指令，此时这一侧的轨道车会回到身边，拉动身边的机关使其转向，再下达一次向右的指令即可使潜艇到达 Trip 处。

## CHAPTER 12 区域 1




## CHAPTER 12 区域 2





Leviathan

剧情过后到达大门处，Trip 表示玩家需要自行跟上潜艇，大门打开后出现 2 名 Ranged Scout 围攻潜艇，利用射击消灭即可，之后来到下层调查机关移开阻隔潜艇的障碍物，这时笨拙的 Pigsy 试图打开潜水艇的仓门却使自己悬挂在半空，由于前面有巨大扇叶，这时玩家需要迅速到达下层为其射击扇叶，而到达下层时会出现两波敌人，每抓紧时间消灭一波敌人后随即瞄准射击一片扇叶，总共有两处扇叶需要射击，在消灭两波敌人后潜艇又会再次被 Ranged Scout 攻击，在远处射击消灭即可。一路消灭敌人前进来到下一个机关处，调查后往旁边的管道下去，打开大门出现大量敌人，近战远程一应俱全，沿路前进会出现潜艇开始下降的剧情，由于 Pigsy 正悬挂于下方，为防止其窒息必须迅速到达该位置，但此时会从一门内出现 2 名敌人，此时迅速进入门内取得面具 23，取得后迅速回到门外消灭敌人，利用完整升级后的 Plasma 弹可以秒杀敌人以争取时间，之后到达提示点，Monkey 会自动跳到潜艇上救起 Pigsy，随之本章结束。

# 13 CHAPTER Grand Theft

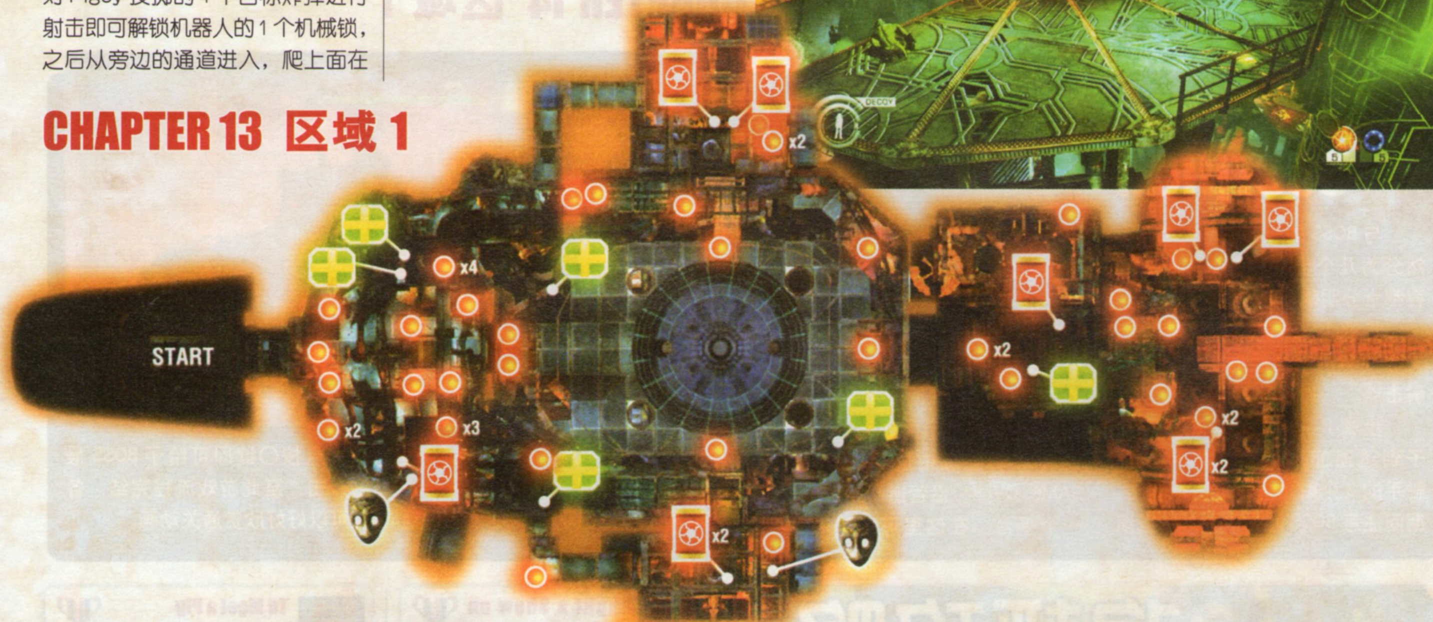
离开潜艇进入巨型机器人内部，在螺旋走廊走到一终端前，Trip要求玩家跟随机械蜻蜓的路线前进，一路上躲避钟摆运动的齿轮及喷火口，行进到一处被大火阻隔的位置后，Trip会为玩家熄灭大火，之后继续前进，到达上层与Pigsy会合。与先前一样Pigsy会扔出炸弹粘在挡道的障碍上，玩家配合射击即可开启前进道路，之后再跟随Pigsy来到动力室，Pigsy要求玩家射击齿轮，这时先不要急着射击目标，爬到Pigsy脚下的平台，在里面可以取得面具24。之后对Pigsy投掷的4个目标炸弹进行射击即可解锁机器人的1个机械锁，之后从旁边的通道进入，爬上面在的横向旋转扇叶平台后在旁边跳下可取得面具25。一路前进到第2个动力室再次射击4个炸弹提示点摧毁第2个机械锁，之后一路跟随Pigsy回到最初的位置，三人打开另一边的大门搭乘电梯继续前进。

一路前进，再次要求玩家跟随机械蜻蜓前进，到达上层阻隔的位置依旧借助Pigsy的炸弹打开，进入后的攀爬之路会相对较难，除要把握齿轮的转动时机外，各种喷火口以及攀爬点的设置都颇考验玩家的操作，通过后再稍作前进来到第3个机械锁的位置，方法与先前一样，射击摧毁即可。摧毁这第3个机械锁后继续跟随机械蜻蜓前进，稍微前行就可以来到第4个机械锁的位置，依照老方法摧毁后，至此巨型机器人的所有拘束锁被打开。

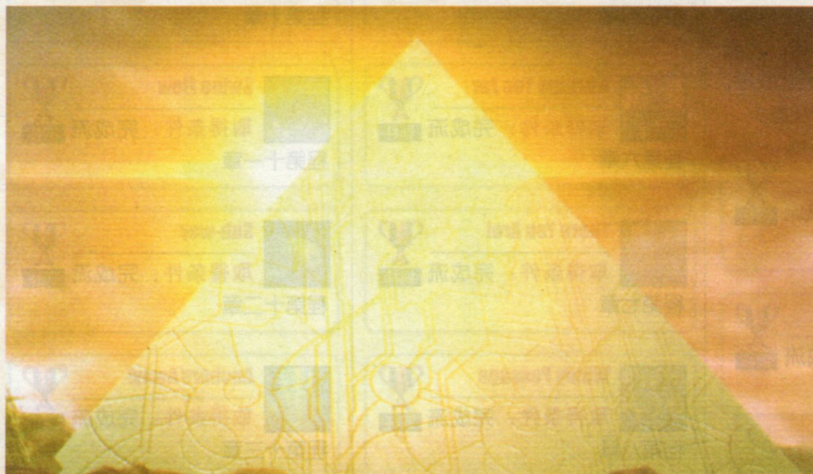
此时跟随二人回到刚才经过的操控室，利用面前的钢柱到达上层，同时敌人也开始袭击过来，Trip会随即放下能量柱形成通路让玩家前进，接下来的任务就是守护4根先后落下的能量柱，应付为数众多的敌人本身就足够头痛，加之敌人会攻击能量柱，因而需要兼顾两方使难度大幅提高，利用好敌人的配置，比如有爆炸标志的就应优先利用其迅速解决其他杂兵，敌人在围攻能量柱时则应该用□+×键果断拉开，而Focus Attack出现后则应该用于较强的敌人，而不是一般的Scout，特别注意若有2根能量柱同时受到攻击时，则应该率先处理有强敌的一边，因为在Elite Scout攻击下的能量柱会显得不堪一击。将4根能量柱守护下来后进入剧情，剧情中众人成功操控巨型机器人，剧情后本章结束。



## CHAPTER 13 区域 1




# 14 CHAPTER Pyramid



来到最后一章，开始后会提示玩家进行升级，这是一周目流程中最后的升级机会。出门后会有3只Leech黏附在机器人上，这时瞄准进行射击解除威胁，之后清理2名杂兵后，在远处出现了蝎子型机器人Scorpion的身影。此时往旁边的管道上跳，期间会再次出现2只Leech，再次用射击解决，攀爬到一平台后，剧情巨型机器人的加农炮会发射一次，显现出其巨大的威力。随即会有3只Leech依附在机器人上，并出现3名Scout，优先射击Leech，并集中攻击带爆炸标志的Scout迅速解决战斗。

一路前进，借助管道上爬，穿越机器人的内部后来到一个开阔的平台，此时出现剧情发射第二发加农炮，同时前面也出现了3名敌人，同样集中攻击带爆炸标志的迅速解决战斗。战斗结束后往回走，在后面的通道后跳下可取得流程最后一个面具——面具26。取得后继续前进，注意观察路上喷火口的喷火频率即可，之后一路攀爬到最上层甲板处，这里会出现不少敌人，如果已经将Plasma弹的威力相关选项提升到最高，可以利用Stun弹配合秒杀一众敌人，不然就只能老老实实地打了，全灭敌人后剧情中最后一只Scorpion爬到甲板上，在再次清除几名杂兵后，在这里迎来了最终BOSS战。




## CHAPTER 14 区域 1

BOSS 战

## Scorpion

与 BOSS 的战斗非常简单，虽然分为几个步骤但各个步骤的内容都十分明确。

步骤 1：到达提示点转动机关放出蒸汽，之后射击所提示的射击点。

步骤 2：利用 Trip 升起的柱子到达顶部平台，瞄准 Scorpion 触手的 3 个射击提示点进行射击，期间注意 BOSS 吐出的火球，应该跳下平台躲闪。注意成功命中 3 个射击点后，BOSS 会摧毁玩家所在的柱子，必须迅速回到甲板处并清除杂兵。

步骤 3：重复步骤 1、2。

之后 BOSS 会受到重创，但不死心的 BOSS 仍然死死地缠着我们，此时只需要对准面前的射击提示点射击即可，但仍然要小心前来挡道的杂兵，击中其两臂的射击点后，按 L1 会出现提示的通路，（注意不要从 BOSS 正面前进，否则会直接 GAME OVER）沿管道爬到下方到达一个平台，在这里可以瞄准 BOSS 身后的一个射击点，命中后在 BOSS 的尾巴会再出现 3 个射击点，一一瞄准命中后会出现 QTE 提示，走到提示点按○键即可给予 BOSS 最后一击，至此游戏流程完结，各位可以好好欣赏通关动画。



## 奖杯攻略

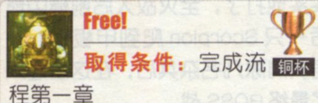
奴役的奖杯设置可以说是毫不含糊，难易分明，没有单纯耗费时间的奖杯，奖杯设置合理，其大部分都与游戏紧密相连，而且设定得比较有趣，难度不算特别的高，但由于收集类奖杯以及部分无伤挑战等奖杯的存在，使得获得白金的难度及所需时间大大提高，因此绝对说不上容易，一周目选择 HARD 难度的话即可取得白金，建议玩家从 HARD 难度开始。注意游戏中存在一个恶性奖杯 BUG，使奖杯“Untouchable”有可能无法获得，但有补救的方法，具体解决方法于下文有详细解释，请大家提前注意。



**Platinum Trophy** 白金

取得条件：获得除此之外的所有奖杯

### 游戏流程相关奖杯



**Free!** 铜杯

取得条件：完成流程第一章



**Sightseeing** 铜杯

取得条件：完成流程第二章



**Up on the Roof** 铜杯

取得条件：完成流程第三章



**Caught a Show on Broadway** 铜杯

取得条件：完成流程第四章



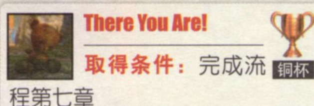
**Escaped New York** 铜杯

取得条件：完成流程第五章



**A Bridge Too Far** 铜杯

取得条件：完成流程第六章



**There You Are!** 铜杯

取得条件：完成流程第七章



**Windy Passage** 铜杯

取得条件：完成流程第八章



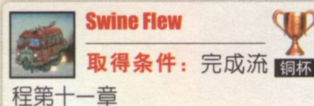
**To Meet a Pig** 铜杯

取得条件：完成流程第九章



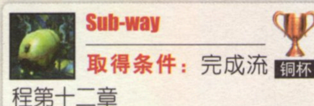
**What a Pig** 铜杯

取得条件：完成流程第十章



**Swine Flew** 铜杯

取得条件：完成流程第十一章



**Sub-way** 铜杯

取得条件：完成流程第十二章



**Anchors Away!** 铜杯

取得条件：完成流程第十三章




**Smoky Bacon** 铜杯

**取得条件：**完成流程第十四章

**奖杯说明：**以上为流程相关奖杯，不会遗漏。




**Freed the Slaves** 铜杯

**取得条件：**释放所有奴隶

**奖杯说明：**在通关后看完通关动画后就会解锁。

## 游戏难度相关奖杯




**Trainee Monkey** 铜杯

**取得条件：**以EASY难度通关

**奖杯说明：**详见奖杯“Great Sage Equal of Heaven”




**Monkey Magic** 银杯

**取得条件：**以NORMAL难度通关

**奖杯说明：**详见奖杯“Great Sage Equal of Heaven”




**Great Sage Equal of Heaven** 金杯

**取得条件：**以HARD难度通关

**奖杯说明：**HARD难度一周目可选，而取得此奖杯可以同时解锁“Trainee Monkey”以及“Monkey Magic”两个奖杯，有志于迅速获得白金杯的玩家建议以HARD难度开始，具体HARD难度下注意事项可参照前文。

## BOSS 相关奖杯




**You Swine** 铜杯

**取得条件：**在第十章与Pigsy的攀爬比赛中获胜

**奖杯说明：**在第十章开始不久，在前方的巨大机械塔面前Pigsy会对玩家发出比赛邀请，比赛谁先到达机械塔的最上层，只要熟悉攀爬点以及前进的路线就可以轻松抢在其之前到达机械塔的最上层获得奖杯，若失败可以在菜单画面选关重来。




**Bad Doggy** 铜杯

**取得条件：**在第九章与Dog的追逐中，以36秒（或以下）的时间截停

**奖杯说明：**要在36秒内截停Dog，除了需要熟悉该追逐战场景内的蓝色加速点位置，尽量保证每一个加速点都不遗漏外，还需要熟悉地雷的位置，否则触发地雷就会前功尽弃，在EASY难度下Dog会跑得慢一些，更容易追上，另外不要试图收集红魂，这样只会拖延截停Dog的时间。这里需要特别注意的是，奖杯的解锁会在你在36秒内成功抓住Dog后弹出，也就是说在成功之前你无法知道这一次是否能成功获得奖杯，由于抓住Dog后默认本关结束，正常来说需要再次打一遍这一关才可以，因此若在追逐过程中漏掉加速点或者是踩到地雷后，果断按START键RESTART重来即可，但最怕就是出现玩家对某一次的追逐充满信心，但遗憾的是最后仍然未能获得奖杯而被逼重打一次本关的情况，为避免这一种情况，建议在追逐开始后按START键退出，返回XMB界面将游戏存档复制到移动设备，之后再返回到游戏CONTINUE，若出现上述情况再覆盖游戏存档重来，由于涉及存档问题，建议玩家在通关后再选关取得此奖杯。




**Matador** 铜杯

**取得条件：**在第十一章与RHINO的战斗中无伤通过

**奖杯说明：**这个奖杯无关难度，因为在各难度下的打法都是一样的，玩家可以参照流程攻略中的BOSS打法，而要做到无伤最主要的难点是熟悉如何躲避BOSS的冲撞，而在进入BOSS战第2阶段后引诱BOSS冲撞爆炸物的躲避需要调整比较适中的角度，调整不好的话要么BOSS不会撞到爆炸物上，要么就是连同玩家一并撞上，只要多重来几次，要做到无伤也不算很难。




**Got the Horn** 铜杯

**取得条件：**在第十一章与Rhino的追逐中，在35秒（或以下）内截停

**奖杯说明：**这个奖杯与奖杯“Bad Doggy”几乎一样，难度要稍微高一些，原因是在部分位置取得加速点后会有地形的落差，这时需要适当跳跃以继续前进，但大体上注意点却是一样的，而同样建议选取EASY难度来解锁。与之前相同若没有信心一次性成功取得奖杯，复制一下存档会节省不少时间。

## 武器／敌兵相关奖杯




**Headcase** 铜杯

**取得条件：**累计射击击中Berserker的头部20次

**奖杯说明：**Berserker是游戏流程中第二章末尾的BOSS，手持两个大链球的敌人，而在第二章首次遇到该敌人时就可以取得这个奖杯。在第二章进入BOSS战后，场景周围会有Plasma弹的补给，然后对BOSS头部进行射击，由于射击次数可以累计，在子弹打光后果断RESTART重复这一动作，累计到20次即可取得该奖杯。




**Mined the Gap** 铜杯

**取得条件：**将1名敌兵推进地雷范围内消灭

**奖杯说明：**在第二章中会来到一个开阔的地雷广场，在这里会出现Scout骚扰玩家，在遇到Scout后利用□+×将其推到地雷范围内，它就会触发地雷因而爆炸，这样就可以解锁奖杯。




**Over Here!** 铜杯

**取得条件：**利用R1的呼叫吸引20名敌人的注意力

**奖杯说明：**这个奖杯的取得方法十分简单，只要在第二章可以使用R1吸引敌人的注意力后，此后流程无论遇上近战或远程的敌人都按一下R1，很快就可以解锁这一奖杯。




**Stunning** 铜杯

**取得条件：**累计使75名敌人陷入瘫痪状态

**奖杯说明：**要使敌人陷入瘫痪状态的方法有很多种，无论是按□键的蓄力攻击，Stun弹的射击，甚至是Trip被抓住后所释放的EMP都算作使敌人陷入瘫痪，在流程中多注意瘫痪敌人行动即可。




**Close Call** 铜杯

**取得条件：**当敌人头上出现增援倒数时，在最后一秒截停并消灭该敌人

**奖杯说明：**这个奖杯推荐的解锁地点为流程中取得第5个面具紧接下来在天台的战斗，原因是在这场战斗中必然会有1名敌人呼叫增援，而且由于只有2名敌人，控制的难度较低，而且Check Point就在这之前，一旦失败仍可重来，在其中1名出现增援倒数时，立即使其瘫痪，然后增援倒数就会暂停，专心消灭另1名敌人后，再从远处用Stun弹瞄准控制该名倒数敌人瘫痪的时间，使其倒数指针停于最后一秒并陷入瘫痪状态，随后快速消灭它即可解锁。




**Boom!** 铜杯

**取得条件：**利用有爆炸标志的Scout作为炸弹同时消灭2名敌人

**奖杯说明：**在第5章的断桥处，会首次出现一种头上带爆炸标志的Scout，这种Scout在受到一定的伤害后会出现QTE提示，成功后可以将其作为炸弹抛出消灭敌人，而最佳的解锁地点也就是首次遇见这种敌人的地方，因为初次遇见这种敌人的场景就有另外2名Scout，而且同处于一个较狭窄的平台，就算失败也可以重旁边的Check Point重来，因此难度不高。




**Role Reversal** 铜杯

**取得条件：**抢夺有瞄准标志的Ranged Scout的机枪累计消灭10名敌人

**奖杯说明：**在流程中有好多处出现这种Ranged Scout的场景，在对其造成一定伤害后会出现QTE的提示并抢夺其机枪作为武器，累计使用并消灭10名敌人即可解锁奖杯。




**Out Cold** 铜杯

**取得条件：**利用Stun弹的范围攻击，一次性使3名敌人陷入瘫痪

**奖杯说明：**要取得这个奖杯，必须提升升级选项中Staff分支的Stun EFFECT，Stun EFFECT的效果为使Stun弹成为范围攻击，之后在有3个敌人密集的地方瞄准使3名敌人同时陷入瘫痪即可。





### Double Punch



铜杯

**取得条件：** 以先Stun弹瘫痪后Plasma弹射击消灭25名带蓝色能量盾的敌人

**奖杯说明：** 游戏中有很多带蓝色能量护盾的敌人，累计用Stun弹后Plasma弹的方式消灭25名即可，推荐解锁位置为十一章开始的射击战斗，这里有很多带蓝色能量盾的敌人，重复几次即可。



### Mech Murderer



铜杯

**取得条件：** 累计消灭200名敌人

**奖杯说明：** 一周目的流程基本上可以消灭这个数量的敌人，累计消灭200名后自动解锁。



### Lover, Not a Fighter



铜杯

**取得条件：** 在不触发敌人警报下通过被未激活敌人镇守的场景

**奖杯说明：** 在游戏中会有数处这样的场景，敌人未被激活，但进入其警戒范围则会自动战斗，推荐在第二章地雷广场的场景，也就是第一次遇上这样的未激活敌人的场景，利用该处地形落差及攀爬点可以达到不触发警报通过后解锁。假如在第二章错过了，第三章开始后面前的敌人群组也可以供玩家潜行通过获得奖杯。



### Counterintuitive



铜杯

**取得条件：** 成功施展20次COUNTER ATTACK

**奖杯说明：** 取得这个奖杯的前提是在升级选项的Combat分支购买了COUNTER ATTACK，在购买后，在与敌人战斗时按住R2，在敌人攻击命中时的瞬间按○键可以进行弹反攻击，累计20次即可。



### Kebabed



铜杯

**取得条件：** 利用一发Plasma弹消灭3名敌人

**奖杯说明：** 要取得奖杯首先必须将升级选项中Staff分支的Plasma Penetration提升，使Plasma弹具有穿透敌人的效果。而且，建议将Plasma Damage 4x以及Stun Effect购买，利用一发Plasma弹消灭3名敌人需要准确的将3名敌人排成一直线，奖杯看似困难，但在第四章末尾，来到一废置剧院的场景，在剧院舞台前有一连接的直线木板，利用该地形可以将敌人排成一条直线，这时只需要瞄准木板上的敌人来一发Stun弹，将他们全部瘫痪后瞄准3名敌人共同连接的位置发射一炮Plasma弹即可，而难度则推荐为EASY，由于敌人伤害不高，这样会更便于调整敌人的位置。



### Attacks Evasion



铜杯

**取得条件：** 成功施展20次EVADE ATTACK

**奖杯说明：** 取得这个奖杯的前提是在升级选项的Combat分支购买了EVADE ATTACK，之后在左摇杆+×键的躲避后，按□键会有一个类似升龙拳的动作，注意按□键的时机太快或太慢该动作都会出不来，成功利用其命中敌人20次即可解锁。



### Got Your Back



铜杯

**取得条件：** 拯救在释放EMP后的Trip三次

**奖杯说明：** 在游戏流程中的第二章与第八章Trip会必然释放EMP，只要故意在第三章控制机枪塔时让Trip被敌人抓住一次之后让其释放EMP后帮其全灭敌人即可肯定在一周目获得这个奖杯。

## 挑战相关奖杯



### Invincible



铜杯

**取得条件：** 不死通过一章（除第一章外）

**奖杯说明：** 在EASY难度下不死通过一章其实非常简单，玩家可以自行选择相应关卡解锁，个人推荐为第三章。



### Untouchable



金杯

**取得条件：** 无伤通过一章

**奖杯说明：** 无伤通过一章的概念是指，在一章的流程屏幕不变红（掉血），能量盾的消耗不算作受到伤害。推荐在第一章解锁此奖杯，第一章战斗少，敌人都是普通的Scout，要做到战斗无伤非常容易，值得注意的是第一章后段有一个因损坏而喷火的引擎，被火喷到都算作受到伤害，注意跳越的节奏，特别注意若在流程中受到伤害，按START键后RESTART重来在过关后依旧能获得奖杯。综上所述，要获得此奖杯其实非常简单，但笔者在获得此奖杯时却一波三折，原因是遭遇了存档BUG，这个BUG的出现原因不明，最后决定备分并删档再次重试第一章便取得该奖杯，而根据观察此存档BUG只与此奖杯有关，不影响其他奖杯的获得，因此在删档之前记得做好备分工作，取得奖杯后再重新覆盖即可。

## 收集／升级相关奖杯



### Tough as They Come



铜杯

**取得条件：** 完整购买升级选项中Health分支的所有项目

**奖杯说明：** 详见奖杯“Full Loaded”



### Fighting Fit



铜杯

**取得条件：** 完整购买升级选项中Combat分支的所有项目

**奖杯说明：** 详见奖杯“Full Loaded”



### Check My Weapon!



铜杯

**取得条件：** 完整购买升级选项中Staff分支的所有项目

**奖杯说明：** 详见奖杯“Full Loaded”



### Shielded from Harm



铜杯

**取得条件：** 完整购买升级选项中Shield分支的所有项目

**奖杯说明：** 详见奖杯“Full Loaded”



### Full Loaded



金杯

**取得条件：** 完整购买升级选项中所有分支的所有项目

**奖杯说明：** 要完整购买所有升级选项，所必须的就是红魂的经验值，只要一周目取得95%以上的红魂，在一周目基本上就可以完成完全升级的任务。









### Mask Collector



铜杯

**取得条件：** 收集13个幻象面具

**奖杯说明：** 详见奖杯“Mask Curator”



### Mask Curator



银杯

**取得条件：** 完整收集26个幻象面具

**奖杯说明：** 幻象面具是游戏的收集要素之一，玩家可以参照流程攻略及收集地图进行收集，在菜单的选关画面可以确认每个关卡的面具收集状况。



### Tech Collector



铜杯

**取得条件：** 收集一半的红魂

**奖杯说明：** 详见奖杯“Tech Curator”



### Tech Curator



银杯

**取得条件：** 完整收集所有红魂

**奖杯说明：** 红魂严格来说并不可以说得上是一种收集要素，因为数量实在是过于庞大，玩家可以对照收集地图进行收集，在菜单的选关画面可以确认每个关卡的红魂收集状况，另外，在收集红魂的时候，只要拿到物品并到达下一个checkpoint（就是右下角会有saving符号显示）就可以退出了，没必要全章节。特别需要指出一个恶心的收集点，这个收集点在第五章的开篇，也就是Monkey第一次可以使用筋斗云的海面上，在第7个面具所在的位置旁边，有一艘倾斜的油轮，这艘油轮的边缘嵌有一个黄色的管状爆炸物，此时需要用Plasma弹射击该爆炸物，使船舱炸开才会出现所在位置的红魂，非常恶心，请玩家提前注意避免走弯路。

# VANQUISH

文 铃　美编 木仙

| 征服 | SEGA/Platinum Games | 动作射击 |
|---|---|---|
| PS3 Vanquish | | 美版 |
| 2010年10月19日 | 1人 | 59.99美元 |
| 无对应周边 | | 对应玩家年龄：17岁以上 |

游戏发售已有些时日，可是本人一直还是想不通为何单机模式的流程会过短，因为这完全不像是三上的做事风格，这时突然一幅遭到删除的设定图进入了我的视线——机器狗。再联想到当初完成度相当高的《生化危机3.5》曾被三上全部推翻重做，看来正式版的《征服》也很有可能是删掉了不少东西，再加上各种原因，延期肯定不可能，于是就出现了流程过短，剧情过于俗套的局面，当然，这都是我凭着个人对于三上性格的主观推测。目前三上真司的探戈工作室已经出售，他本人以后估计也不会在一线直接做游戏了，因此喜欢三上的玩家们一定要好好品味《征服》。本作的绝大部分奖杯都很不难，惟独那个"全挑战通过"卡住了不少人，本次的攻略对奖杯的拿法做出了详细的讲解，流程攻略列出了难点部分，雕像收集采用了文字配合地图的形式，希望能对大家的白金之路提供一些帮助。

# 技巧汇总

| 按键列表 | |
|---|---|
| PS3 按键 | 作用 |
| 左摇杆 | 角色移动 |
| 右摇杆 | 转动视角 |
| 十字键 | 切换相应武器与手雷 |
| △ | 投掷手雷 |
| □ | 动作键 |
| × | 翻滚 |
| ○ | 近身攻击 |
| L1 | 瞄准／发动 AR 模式（有时机要求） |
| R1 | 射击 |
| L2 | 冲刺／抽烟（使用掩体时） |
| R2 | 上弹／捡起 |
| R3 | 使用瞄准镜（部分武器） |
| SELECT | 跳过剧情 |
| START | 暂停菜单 |

## 迅速上弹

填装子弹的动作和时间其实是可以省下来的。按下上弹键后，只要立刻切换成另外一种武器再迅速切换回来，弹夹就已经满了。另外，如果觉得站着不动很危险，可以按下上弹键后立刻开始翻滚或冲刺，此时角色其实依旧在填装子弹，过一段时间子弹就上好了。



## 巧用升级道具

在高难度的流程和挑战中，升级道具的主要作用不再是升级武器，而是填满强力武器的弹药，由于升级道具一段时间不捡并不会消失，如何合理利用才最划算成了值得思考的问题，比起随意升级，还是拿来补充子弹划算。

## 复制强力武器

游戏中只要角色死亡，继续游戏时是以角色死亡时手中持有的武器为准，从上一Checkpoint重新开始游戏，也就是在某些Checkpoint位置合适的时候，我们可以捡到好武器后就故意挂掉，以已经持有强力武器的这种状态继续开战，而且来到相应位置后，那些强力武器的补给还在。用此方法后最终战的难度大减。



### Romanov 系机器人战法

Romanov 系机器人有个共同的弱点——头。将它们的头打掉它们就会变成瞎子，只是朝着最后一次看到角色的地方乱攻击，持续一段时间就会自爆。挑战六中利用这个方法可以轻松不少。

### 冲刺取消

在游戏中玩家松开冲刺键时角色会有收招的动作，这个动作可以发动翻滚来取消，连续冲刺短距离并用翻滚取消，可以在不消耗多少战斗服时间槽的情况下高速、安全地移动，使用得好甚至能慢慢回复时间槽，这个动作是想过挑战六必备的。

## 快速升级武器

当想要升级的武器弹药补给出现时，如果手中的枪已经用了几发子弹，可以先在附近用身上没有的武器把自己想要升级的枪换下来，然后再去捡刚才满子弹的补给，最后返回去捡自己刚才放在地上的枪。举个例子，玩家手里持有突击步枪、重机枪、霰弹枪，想升级重机枪但用了几发，可以先用附近的狙击枪把身上的重机枪换下，然后用狙击枪把满子弹的重机枪捡起来，最后再回去捡用过的重机枪，武器就能升级了。

## 武器性能解析

### 特典武器

**注：**武器升级明细中每一级的数据百分数均为与武器初始状态相比而得出。

#### 强化重机枪（Boost Machine Gun）



升级明细

| 等级 | 升级描述 |
|---|---|
| 1 | 弹药持有量增加 10%。 |
| 2 | 弹药持有量增加 20%。 |
| 3 | 弹夹容量增加 20%。 |
| 4 | 弹药持有量增加 30%。 |
| 5 | 弹药持有量增加 40%。 |
| 6 | 穿透性能追加。 |
| 7 | 弹药持有量增加 50%。 |
| 8 | 弹药持有量增加 60%。 |
| 9 | 弹药持有量增加 70%。 |
| 10 | 攻击力增加 20%。 |

初始状态数据

| 项目 | 明细 |
|---|---|
| 弹药持有量 | 250 |
| 弹夹容量 | 15 |
| 攻击力 | B |
| 射程 | D |
| 射速 | B |
| 准确率 | B |

#### 激光炮（Laser Cannon）



初始状态数据

| 项目 | 明细 |
|---|---|
| 弹药持有量 | 使用 AR 时间槽 |
| 弹夹容量 | 使用 AR 时间槽 |
| 攻击力 | C |
| 射程 | A |
| 射速 | — |
| 准确率 | B |

升级明细

| 等级 | 升级描述 |
|---|---|
| 1 | 攻击力增加 10%。 |
| 2 | 火力持续时间增加 80%。 |
| 3 | 攻击力增加 20%。 |

## 手枪加农炮（Anti-armor Pistol）



| 升级明细 | |
|---|---|
| 等级 | 升级描述 |
| 1 | 弹药持有量增加 30%。 |
| 2 | 弹药持有量增加 60%。 |
| 3 | 攻击力增加 50%。 |
| 4 | 弹药持有量增加 90%。 |
| 5 | 弹药持有量增加 120%。 |
| 6 | 弹夹容量增加 50%。 |
| 7 | 弹药持有量增加 150%。 |
| 8 | 弹药持有量增加 200%。 |
| 9 | 弹夹容量增加 100%。 |
| 10 | 攻击力增加 100%。 |

| 初始状态数据 | |
|---|---|
| 项目 | 明细 |
| 弹药持有量 | 20 |
| 弹夹容量 | 5 |
| 攻击力 | D |
| 射程 | D |
| 射速 | D |
| 准确率 | B |

## 霰弹枪（Shotgun）



| 升级明细 | |
|---|---|
| 等级 | 升级描述 |
| 1 | 弹药持有量增加 20%。 |
| 2 | 弹药持有量增加 40%。 |
| 3 | 弹夹容量增加 40%。 |
| 4 | 弹药持有量增加 60%。 |
| 5 | 射速增加 25%。 |
| 6 | 弹药持有量增加 80%。 |
| 7 | 弹药持有量增加 100%。 |
| 8 | 弹药持有量增加 120%。 |
| 9 | 弹夹容量增加 80%。 |
| 10 | 射速增加 50%。 |

| 初始状态数据 | |
|---|---|
| 项目 | 明细 |
| 弹药持有量 | 20 |
| 弹夹容量 | 5 |
| 攻击力 | C |
| 射程 | E |
| 射速 | E |
| 准确率 | F |

# 常规武器

## 突击步枪（Assault Rifle）



| 升级明细 | |
|---|---|
| 等级 | 升级描述 |
| 1 | 弹药持有量增加 20%。 |
| 2 | 弹药持有量增加 40%。 |
| 3 | 弹夹容量增加 20%。 |
| 4 | 弹药持有量增加 60%。 |
| 5 | 攻击力增加 20%。 |
| 6 | 弹夹容量增加 40%。 |
| 7 | 弹药持有量增加 80%。 |
| 8 | 弹药持有量增加 100%。 |
| 9 | 弹夹容量增加 60%。 |
| 10 | 攻击力增加 50%。 |

| 初始状态数据 | |
|---|---|
| 项目 | 明细 |
| 弹药持有量 | 600 |
| 弹夹容量 | 50 |
| 攻击力 | E |
| 射程 | C |
| 射速 | A |
| 准确率 | A |

## 重机枪（Heavy Machine Gun）



| 升级明细 | |
|---|---|
| 等级 | 升级描述 |
| 1 | 弹药持有量增加 20%。 |
| 2 | 弹药持有量增加 40%。 |
| 3 | 弹夹容量增加 20%。 |
| 4 | 弹药持有量增加 60%。 |
| 5 | 攻击力增加 20%。 |
| 6 | 弹药持有量增加 80%。 |
| 7 | 弹夹容量增加 50%。 |
| 8 | 弹药持有量增加 100%。 |
| 9 | 子弹攻击范围增加 25%。 |
| 10 | 攻击力增加 40%。 |

| 初始状态数据 | |
|---|---|
| 项目 | 明细 |
| 弹药持有量 | 200 |
| 弹夹容量 | 30 |
| 攻击力 | D |
| 射程 | D |
| 射速 | C |
| 准确率 | C |

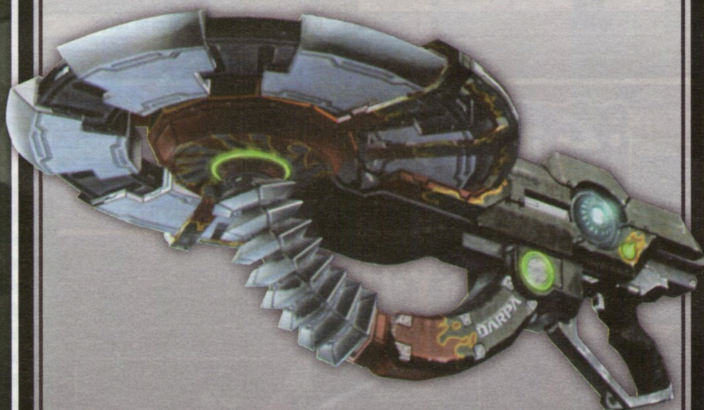
## 狙击枪（Sniper Rifle）



| 升级明细 | |
|---|---|
| 等级 | 升级描述 |
| 1 | 弹药持有量增加 20%。 |
| 2 | 弹药持有量增加 40%。 |
| 3 | 射速增加 30%。 |
| 4 | 弹药持有量增加 60%。 |
| 5 | 弹药持有量增加 80%。 |
| 6 | 准确率增加 25%。 |
| 7 | 弹药持有量增加 100%。 |
| 8 | 弹药持有量增加 120%。 |
| 9 | 弹药持有量增加 140%。 |
| 10 | 射速增加 60%。 |

| 初始状态数据 | |
|---|---|
| 项目 | 明细 |
| 弹药持有量 | 10 |
| 弹夹容量 | 1 |
| 攻击力 | C |
| 射程 | A |
| 射速 | E |
| 准确率 | B |

## 电锯发射器（Disk Launcher）



| 升级明细 | |
|---|---|
| 等级 | 升级描述 |
| 1 | 弹药持有量增加 20%。 |
| 2 | 弹药持有量增加 40% |
| 3 | 攻击力增加 20%。 |
| 4 | 弹药持有量增加 60%。 |
| 5 | 弹药持有量增加 100%。 |
| 6 | 攻击力增加 40%。 |

| 初始状态数据 | |
|---|---|
| 项目 | 明细 |
| 弹药持有量 | 20 |
| 弹夹容量 | 20 |
| 攻击力 | C |
| 射程 | E |
| 射速 | D |
| 准确率 | E |

## 火箭筒（Rocket Launcher）



| 初始状态数据 | |
|---|---|
| 项目 | 明细 |
| 弹药持有量 | 3 |
| 弹夹容量 | 1 |
| 瞄准时间 | E |
| 攻击力 | B |
| 射程 | B |
| 射速 | E |
| 准确率 | E |
| 爆炸范围 | D |

| 升级明细 | |
|---|---|
| 等级 | 升级描述 |
| 1 | 瞄准速度增加 25%。 |
| 2 | 瞄准速度增加 50% |
| 3 | 攻击力增加 20%。 |
| 4 | 瞄准速度增加 75%。 |
| 5 | 瞄准速度增加 100%。 |
| 6 | 爆炸范围增加 70%。 |

## 声波枪（LFE Gun）



| 初始状态数据 | |
|---|---|
| 项目 | 明细 |
| 弹药持有量 | 10 |
| 弹夹容量 | 1 |
| 攻击力 | C |
| 射程 | E |
| 射速 | E |
| 准确率 | A |

| 升级明细 | |
|---|---|
| 等级 | 升级描述 |
| 1 | 弹药持有量增加 20%。 |
| 2 | 子弹攻击范围增加 25%。 |
| 3 | 弹药持有量增加 40%。 |
| 4 | 子弹攻击范围增加 50%。 |
| 5 | 弹药持有量增加 60%。 |
| 6 | 子弹攻击范围增加 100%。 |

## 跟踪枪（Lock-on Laser）



| 初始状态数据 | |
|---|---|
| 项目 | 明细 |
| 弹药持有量 | 40 |
| 最大瞄准目标 | 4 |
| 瞄准时间 | A |
| 攻击力 | D |
| 射程 | B |
| 射速 | C |
| 准确率 | B |

| 升级明细 | |
|---|---|
| 等级 | 升级描述 |
| 1 | 弹药持有量增加 20%。 |
| 2 | 弹药持有量增加 40% |
| 3 | 最大瞄准目标加 4。 |
| 4 | 弹药持有量增加 60%。 |
| 5 | 弹药持有量增加 80%。 |
| 6 | 弹药持有量增加 100%。 |

## 手雷（Hand Grenade）



| 初始状态数据 | |
|---|---|
| 项目 | 明细 |
| 携带量 | 3 |
| 攻击力 | B |
| 爆炸范围 | D |

| 升级明细 | |
|---|---|
| 等级 | 升级描述 |
| 1 | 携带量增加 1。 |
| 2 | 携带量增加 2。 |
| 3 | 携带量增加 3。 |
| 4 | 携带量增加 4。 |
| 5 | 携带量增加 5。 |
| 6 | 爆炸范围增加 25%。 |

## EMP（EMP Emitter）



| 初始状态数据 | |
|---|---|
| 项目 | 明细 |
| 携带量 | 3 |
| 攻击力 | – |
| 爆炸范围 | A |

| 升级明细 | |
|---|---|
| 等级 | 升级描述 |
| 1 | 携带量增加 1。 |
| 2 | 携带量增加 2。 |
| 3 | 携带量增加 3。 |
| 4 | 携带量增加 4。 |
| 5 | 携带量增加 5。 |
| 6 | EMP 攻击力追加。 |

# 流程难点攻略

## 敌人名称对照

游戏中敌人的名字会随着击杀敌人时得分的增加显示在右侧的记分牌上，不过由于游戏的总体节奏很快，玩家基本没有太多时间去观察，所以在此就将敌人名称与其外貌简单地描述一下，供大家查看。



| 敌人名称 | 描述 |
|---|---|
| Gorgie-USN | 手持机枪的红色机器人，游戏中最常见的杂兵。 |
| Gorgie-USR | 防御力与攻击力都远高于 Gorgie–USN 的黄色机器人，相当于 Gorgie 系杂兵中的队长级别。 |
| Gorgie-USS | 游戏中神出鬼没的狙击手。 |
| Gorgie-USG | 身后配备飞行器的蓝色机器人。 |
| Romanov-N | 右手配备了小型导弹发射器的中型机器人。 |
| Romanov-F | 右手喷火左手持大锤的中型机器人。 |
| Romanov-G | 两手为机枪，身后还背着一个跟踪导弹发射器的中型机器人。 |
| Romanov-D | Romanov–N 的改良版，两手是钻头。游戏中的人形中型机器人都是 Romanov 这一个系列的。 |
| Chicane | 会变身成为掩体的小型机器人。 |
| A2 Sphere | 防御和移动时为金属球状态，攻击时露出真正样子的小型机器人。 |
| MOA | 游戏中 Gorgie–USN 乘坐的大型兵器，玩家可以通过击毙驾驶员的方式将它们夺过来。 |
| View Hound | 在空中时头上有螺旋桨，落地后会用手臂旋转来阻挡子弹的机器人。 |
| Buzzard | BOSS 之一，特征是正面脸部中央的蓝色眼睛。 |
| BIA | 平时为持刀站立的战士，将刀撞到尾部改为爬行状态，动作迅速。 |
| Unknow | 一堆破铜烂铁胡乱组合起来的机器人。 |
| Crystal Viper | 既擅长近身斩击又能远程发电的水晶人。 |
| KNRB-0 | 有蜘蛛和人形两种形态的巨大机器人。 |
| Bogey | 反派人物 Zaitsev 所操纵的机器人。 |

# ACT 1

**MISSION 3 GIANT**

1. 在 KNRB–0 登场之前，可以用抢来的 MOA 收拾掉集中传送过来的敌人和从门后走出来的 Romanov。
2. 打 KNRB–0 时尽量把它吸引到面朝机枪台这边，用机枪台打核心能迅速打完其耐久。将 BOSS 的左手打掉会发生 QTE，输入顺序为将左摇杆向右旋转→向左旋转→向右旋转。

**MISSION 4 RECUE**

1. 拯救我方人员之前记得前先把炸药桶打下来。
2. 敌人的运输船飞来支援后，直接发动 AR 模式干掉驾驶员。

**MISSION 5 TRUST**

1. 登上大门掩护队友时，记得把中间机枪台的弹药留给随后登场的 Romanov。
2. 坦克的弱点在后方中央的位置，把周围一圈小炮台打完能安心对付坦克，并不是每个掩体都安全，因为有些会被坦克的齿轮毁掉。

**MISSION 6 DARKNESS**

1. 声波枪用来清理 Jellyfish–M，Jellyfish–L 可以用霰弹枪轰。安装好炸弹要离开至安全区域再引爆。
2. 不要让敌人的运输船得逞，在它们落地前开启 AR 模式直取驾驶员。

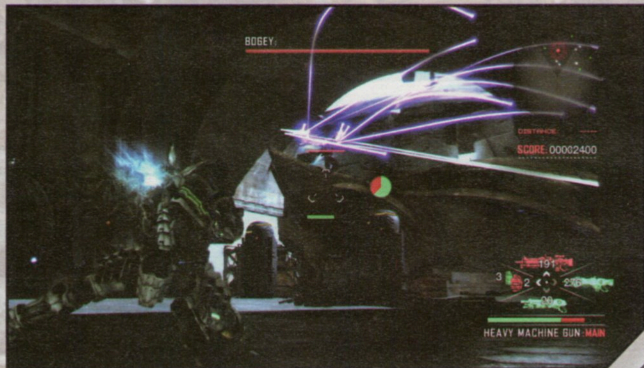
**MISSION 7 SEISMIC**

1. 狙击手和机枪台处的敌人是必须被优先处理掉的，稍后登场的运输船也不要让它们降落到地面上。
2. 可以趁 Romanov–G 放出大型跟踪导弹的一瞬间开启 AR 模式把导弹打爆，普通难度下连补枪都不必这家伙就直接完蛋了。

**MISSION 8 HOSTILE**

1. 找到掩体就慢慢清理敌人，因为不管我们打得多快都没办法救下博士。
2. Bogey 扔出的带有音效的紫色小装置一定要打爆，因为它会让 AR 战斗服迅速过热，其他的攻击用普通翻滚就能躲开，如果它拿剑出来证明是要发动近身攻击。要是觉得 BOSS 的移动速度太快比较难命中，就趁 BOSS 出招或攻击队友的时机发动 AR 模式猛攻。




# ACT 2

**MISSION 2 RAPIS**

1. 从车尾追来的 View Hound 统统用机枪台打死，此外列车上各个角度的机枪台要灵活使用。
2. 时刻注意小地图上是否有运输船出现，不要让任何一艘运输船上的敌兵降落到列车上，否则场面会十分混乱。

**MISSION 3 NIGHTMARE**

1. 先杀死蜘蛛形态的 KNRB–0，瞄准核心部位狠狠地打，只要成功完成 QTE 它来不及变形就会挂掉了。






2. 人形 KNRB–0 的打法基本没有变化，其核心暴露后的干扰光线范围更大了，及时翻滚躲开，场内有火箭筒，记得利用好。

**MISSION 4 STRUGGLE**

1. 这个区域不能太心急，敌人都不是无限出的，打完再往前走就对了。
2. 许多箱子的地方，敌人跳出来偷袭时要果断发动 AR 模式，因为距离过近，硬拼会很危险。

**MISSION 5 ASSAULT**

1. 一定不能被上方掉下来的水泥块砸中，即使是再矮的掩体，只要能躲的都能令角色幸免于难。
2. 目标是进入左边前方的大门，最后会涌出不少敌人，用 EMP 和手雷都能搞定。

**MISSION 6 STRONGHOLD**

1. 非主炮区域的难点在于 BIA 的登场，它防高、攻高、速度快，不过好在场内能找到火箭筒，三发就算没把它打死也能大伤其元气。
2. 主炮有三门，要一门门地打，紫色光线看起来恐怖，但发射前的准备音效很清晰，直接在中央地带找根柱子就能躲过。每打完一个主炮两旁都会补充敌人，如果对操作不太自信就务必先干掉杂兵。将第一门大炮打掉后，还会有大型跟踪导弹一起凑热闹（Romanov–G 发射的那种），一听到声音就要立刻处理了，不要等导弹都追到面前了才开始慌。

# ACT 3

**MISSION 1 FORWARD**

1. 策略上依旧是层层推进，像狙击手这样攻击力高的敌人要先找到并处理，场景里的武器都利用起来，即使自己不喜欢也可以打完后扔掉。
2. 破墙而出的是两名 Romanov–D，第一次面对它们还是觉得很棘手的，不过找到规律就好了，它使用钻头钻进土里就专心躲避，其他时候就打头，这样的敌人一定要集中精力消灭其中之一。

**MISSION 3 VERTIGO**

1. "跑"是这个任务的主题，路上的敌人除了非打不可的，其他一律无视。

**MISSION 5 DESPAIR**

1. 任务一开始就马上冲到前方秒掉坦克，活用放武器的武器架能够挡住坦克的尖刺齿轮。上桥后有两个机枪台，不要浪费太多子弹在杂兵身上，瞄准五辆坦克就行。
2. Kreon 的大脚核心在脚板心，打几下就要赶紧逃命，否则会被踩扁。来到 Kreon 底部，炮台数量多、它喷火的时候战斗服还会强制过



热，稳妥地打法依旧是一步步地清理敌人，从炮台到杂兵，平台降下大量杂兵时不要被吓到，它们不会走近的；无非是一群会开枪的靶子而已。

**MISSION 6 INFILTRATE**

1.Unknow 变形成爪子抓过来时是一击必杀的，除了这一招要小心，其他时候只需要在它出招时开启AR模式打核心就行。

2.动力中心区域，推进不能着急，走一段就用平台歇歇脚，需要注意的是如果被会飞行的监测器持续探测到一定时间，就会有Romanov被放出来。

## ACT 4

**MISSION 2 BRINK**

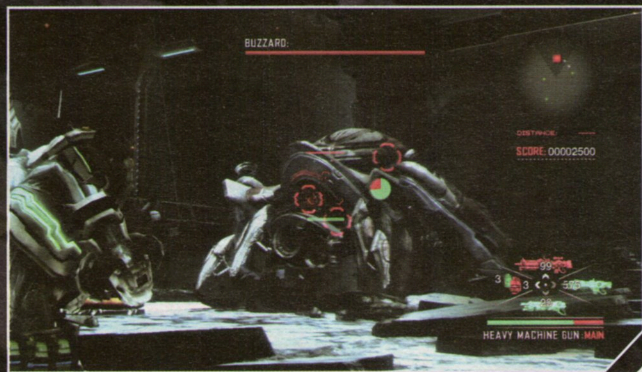
1.Buzzard 背后的弱点比脸上那个要好打，不过它身后也有炮口，别被暗算到。

2.KNRB-0 变成人形后的打法并没有太多需要强调的地方，只是它这次死之前会对准角色所在的方向放出光线，被击中会直接挂掉，一定要横向跑开。

3. 两只 BIA 是难点，策略是集中干掉一只，要积极跑位躲开攻击，眼睛时刻关注战场，有大威力武器就赶紧用，战斗服过热了就赶紧逃，不用急着打。

**MISSION 4 SLAVE**

1. 与 Crystal Viper 发生 QTE 其实是有条件的，只要看到它奔跑过来就可以开始连按□键了，即使不是正面接触也能成功，其他情况下的任何斩击都只能躲。QTE 本身攻击力高，成功后 BOSS 还会有长时间硬直。




## ACT 5

**MISSION 1 DENOUEMENT**

1. 控制室是关键，利用门的掩护可以很好地避开 Buzzard 的各种攻击，在这一块地方先把 Romanov-D 打死，然后在用机枪台伺候 Buzzard。

2. 两门发射紫色光线的大炮用炸药炸掉就行，二楼有 BIA 埋伏，但是在旁边就能捡到火箭筒。

3. 与 Crystal Viper 的第二战只需要注意它最后会自爆，这个阶段的它与挑战六的第一轮完全一样。

**MISSION 2 SOLDIER**

1. 追 Burns 的时候还是杂兵比较危险，因此要先处理杂兵，攻击 Burns 是次要的。

2. 正式开打后请在第一时间扔 EMP 把杂兵都收拾了，如果不能快速实现与 Burns 的一对一，角色的处境就会十分危险。与 Burns 的单挑只要和他绕着平台跑就行了，没子弹了中间有重机枪补充。

**MISSION 3 DECEPTION**

1.因为 Checkpoint 出现在击败任一个 Bogey 之后，因此没必要分散火力去打两个。相比起眼观六路，此战耳听八方更为重要，毕竟 BOSS 们的移动速度太快，一般来说想要看到出招的准备动作并不容易，但通过听音效就很好判断其招式了，不过可能的情况下还是要顾及一下它们所在的大致位置，以免被包夹没有地方可躲。将其中一个 BOSS 体力打到一定程度会出现两个 BOSS 同时飞过来与玩家肉搏，连按□键，成功后体力低的 BOSS 会被打死。



2. 打落单的 BOSS 难度大减，它的移动速度虽然加快，但我们也获得了近乎两倍的 AR 战斗服时间槽，再配合场内一地的武器，干掉第二个 BOSS 只是时间问题。

3. 最后还会出现 QTE，输入顺序为连按□键，左摇杆←，左摇杆→，左摇杆←，左摇杆↑，随后用枪打 BOSS，子弹不止一发，但每打一发都需要上弹，多打中几枪就能过。

4. 在达到第三步之前如果实在觉得困难，可以用故意死亡骗取火箭筒的办法来秒掉一个 BOSS，到达 Checkpoint 之后再次运用此方法干掉剩下的 BOSS。



# 全雕像收集

## ACT 1

### MISSION 2

**雕像 01：** 本任务标题出现后，从左边门进去，在需要冲刺通过的地方回头，往上看。

**雕像 02：** 用冲刺刚通过刚才的位置，回头，找右边两个障碍物之间的缺口，通过缺口看远处的平台。



**雕像 03：** 大门打开后进入，左手边第一艘敌方的运输船内。

**雕像 04：** 依旧在找到雕像 03 的房间内，来到通往下一区域的大门前从左边转身回头，抬头看上方的架子。

### MISSION 3

**雕像 05：** 初始位置的大门打开后，前方有一段很长的楼梯，雕像在右边第二、第三层台阶之间的地面上。

**雕像 06：** 下层平台的杂兵全灭后，发生通往上层的大门打开的剧情，进门上楼，右手边有个黄色集装箱，在其左侧的地上。

**雕像 07：** 从找到雕像 06 的地方继续往前走，在通往一下区域的大门路口，看远处栏杆里的地面。

**雕像 08：** 从找到雕像 07 的地方继续往前走到底有箱子挡路，左前方栏杆外的地面上放着雕像。

## MISSION 4

**雕像 09：**任务标题出现的地方有一辆装甲车，装甲车的上方。

**雕像 10：**出门的几条横着的路，在中间一条路右转，走到头，回头，地上就是。

**雕像 11：**救下名叫F.Kennedy的队友后，继续往前走，到路的尽头往左下看，黄色集装箱的上方。

**雕像 12：**在敌人集中涌出的大门口全面敌人，站在门口打掉右边地上的雕像，不要走到太里面，否则会进入一下任务。

## MISSION 5

**雕像 13：**在初始位置回头，靠外围的铁架子上放着雕像。

**雕像 14：**上大门掩护队友，走到靠设施外围的那边，背对敌人来的方面，雕像在右前方箱子左边的地上。

**雕像 16：**还是找到雕像15的位置，正上方有个"SCR-18 Transit Corridor"的牌子，上方的架子上。

**雕像 15：**遇到坦克的地方，在坦克登场的斜坡右边站好，看左边的地面上。

## MISSION 6

**雕像 17：**引发我方载具登场后，沿着最左边燃烧的废墟走能找到个路口，不要回头，正前方往下看，火堆的后面。

**雕像 18：**中间炸桥时，从左边来到最上层，回头，对面的平台上面。

**雕像 19：**把桥炸掉后往前走不远，道路稍微靠左一点的位置有个灰色的正方形箱子，箱子背后的地上。

**雕像 20：**快到通道出口时，右手边的栅栏里有着火的载具，雕像在左边两个载具中间的地上，注意不要往前走太多，否则会触发剧情进入下一任务。

## MISSION 7

**雕像 24：**登上电梯，电梯第一次停下就能看到雕像，在打中雕像前不要把敌人消灭掉，有时队友手很快，最好一上电梯就看着左边。

**雕像 21：**任务开始就来到左路的第二个掩体前(黄色)，在掩体右前方中央的洞里。

**雕像 22：**通往下一区域大门(电梯)的最右边有辆绿色载具，在载具之后面有黄色集装箱，中间有几个正方形箱子，雕像在第一层箱子的上面。

**雕像 23：**找到雕像22的地方，黄色集装箱外侧还有一堆箱子，靠外面一侧箱子之间缝隙的地面上(比较显眼)。

## MISSION 8

**雕像 28：**找到场景内最大的门，上方有三盏大灯，左边两盏灯中间下方的平台上放着雕像。

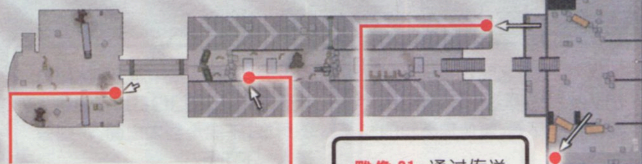
**雕像 25：**任务标题出现后，右转沿着右路走，在一条死路的尽头有个大箱子，在箱子左边与墙壁缝隙之间的地上。

**雕像 26：**在博士出现的电梯右边能找到一个大箱子，箱子后面。

**雕像 27：**找雕像26时提到的电梯正对面，一直走过去还有个电梯，在电梯里。(靠左边)

# ACT 2

## MISSION 1



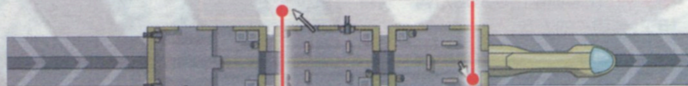
**雕像 29：**初始位置处的大门右边有载具的残骸，在门后右转进去，右边的地面上。

**雕像 30：**第一片传送带区域，来到通往一下传送带区域的门口先向后转往回走，雕像在右边栅栏内。

**雕像 31：**通过传送带区域有两节楼梯，先上第一节楼梯然后左转走到头再向后转，对面有个正方形箱子的右下角放着雕像。

**雕像 32：**上第二节楼梯，往右走，第二个黄色集装箱的右边有铁丝网，透过铁丝网看右边远角的地上。在拿到雕像前请不要全灭敌人，否则会发生剧情。

## MISSION 2



**雕像 33：**任务一开始就从所在的车头来到车尾，雕像就放在地上，很显眼。

**雕像 34：**本任务中途的第一个Checkpoint过后，会有一辆敌人乘坐的列车开过来，在该列车尾部下方的小平台上。列车刚登场时会超到前方，此时是最佳的射击时机，错过了机会就赶紧读取。

**雕像 35：**击败列车上的敌人后去左边中央机枪台的左侧缺口处站好（以面向车头方向为准），列车一停稳就立刻举枪往斜下方瞄，建筑物下层角落的地上。

**雕像 36：**萨姆在敌人运输船上时，会从后方飞来两个我方运输船，叫作A.Smith的队友乘坐的运输船船尾放着雕像。

**雕像 41：**任务标题出现后先出门，往前走不远在左边能看到个集装箱（黄色），集装箱左边角落的地上放着雕像。

## MISSION 3



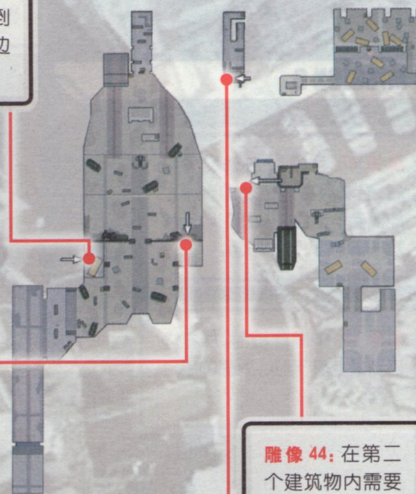
**雕像 37：**在本任务刚开始的区域右转，被毁的载具顶端。

**雕像 38：**在一个圆形的房间被埋伏后将偷袭者干掉，之后前方是一条直道，举枪瞄准左下角的地面慢慢往前走，雕像就在路面的下方。

**雕像 39：**来到两个KNRB-0所在的区域，沿着左前方走，在放有霰弹枪的武器架前左转往上看。

**雕像 40：**还是对战两个KNRB-0的这个大区域，场地右边有个小货车，雕像在货车的驾驶位上。

## MISSION 4

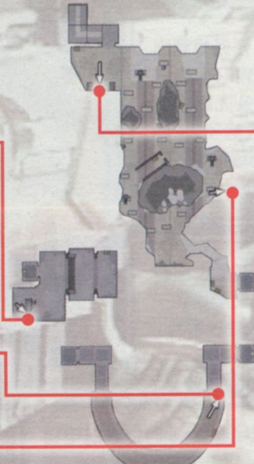


**雕像 42：**进入前方大门到达Checkpoint，往前走一点就赶紧从右边回头，上方有个拐角突出的平台，雕像就在平台拐角的尽头。

**雕像 43：**进入第一个建筑物里，在二楼有两个机枪台，在机枪台右边的角落里。（上二楼会有敌人埋伏）

**雕像 44：**在第二个建筑物内需要按下一个开关，面对着开关站好，顺着开关左侧看对面的窗台就能发现雕像。

## MISSION 5



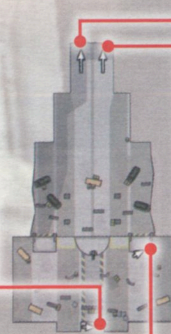
**雕像 45：**在初始位置往左前方走，左转在道路尽头能看到一个武器箱，武器箱左边略高点的平台上能找到雕像。

**雕像 46：**出第一个电梯后，会来到一个弧形（U型）通道，在通道的另一端门口的右边。

**雕像 47：**大水泥块砸下来后，沿着最右边的栅栏走，雕像就在栅栏上放着。（比较显眼）

**雕像 48：**还是找到雕像47的这一片区域，靠近左边门口会冲出大量敌人，在门口转身，右边的地面上放着雕像。

## MISSION 6



**雕像 49：**初始位置回头，走出大门，一出门立刻停住，左转看角落的地面。

**雕像 50：**在主炮区域面对主炮，有两个出兵的斜坡，去右边的斜坡，站在该斜坡处武器架的右侧，往斜坡下的缝隙的右边角落看。

**雕像 51：**来到主炮正下方的大门，往上看，黑黄相间的钢板下层有左右两个缺口，左边的就是雕像51。

**雕像 52：**右边的缺口放着的就是雕像52。

信息集结 特征集结 劲作集结 攻略集结

# ACT 3

## MISSION 1

**雕像 54：** 下到楼梯最底层，找到离右边路口最近的机枪台，在其左边站好再转身，右边的花坛上。

**雕像 53：** 初始位置右手边的花坛的右边，地上的小凹槽里。

**雕像 56：** 狙击手出现的建筑物上有三个广告牌，在最下层广告牌的上方放着雕像，最好在获得雕像 55 后就马上把这个雕像拿到。

**雕像 55：** 一进入右边区域就沿着右边走，有两个绿色的箱子，雕像就在第二个绿色箱子里，需要用近身攻击来把箱子打开，如果不确定可以把两个箱子都打开。

## MISSION 2

**雕像 57：** 和 Elena 说话时站在原地不要动，对话完毕再往前走，注意看出口右边地上的水泥块之后。

**雕像 58：** 吊桥放下后走到桥中间，往右看(偏下方)，雕像就在角落。

**雕像 59：** 从坦克出现地点一直往右走能找到一个武器箱，其左边还有两个垃圾箱，雕像在两个垃圾箱中央。

**雕像 60：** 在右边有一排商店的场景，找到一家叫"Cafecitos Cuban Cafes"的店，该店右下角的地面上放着雕像。

**雕像 61：** 任务标题出现后往前走，在步入塌方区域前在左手边能找到一个大巴车，驾驶座上能找到雕像。

## MISSION 3

**雕像 62：** 拿到雕像 61 后就看准前方武器箱的位置，地面开始震动马上冲刺到武器箱左边，发动 AR 模式瞄准正前方平台尖上，机会只有一次，失败就读取。

**雕像 63：** 第一个 Checkpoint 到达后，立刻来到下一个路面，之后，一直贴着右边走，再下一个断层前，对面的最右边的地上就是雕像。

**雕像 64：** 炮台的架子全部垮掉后往前跑，左边有个灰色的双层架子，架子背后的地面上就是雕像，不要走得太前以免触发剧情，但动作太慢的话会掉下去。

## MISSION 4

**雕像 67：** 摧毁最后四盏灯后，最后的通道上方有两个导弹发射器，在靠左边一个发射器的左边放着雕像。

**雕像 65：** 摧毁六盏灯后，顺着前方出现的一条铁管往右看过去，雕像在铁管上方，需要发动 AR 模式来打。

**雕像 66：** 摧毁第八盏灯后，找到右上方的导弹发射器(闪红灯)，它下方有个平台，雕像就在上面。

**雕像 68：** 炸毁栅栏的地方，来到桥中央找到武器架，背对单轨列车并在武器架的左边站好，往下看，雕像就在下层平台的边缘。

## MISSION 5

**雕像 71：** 打完 Kreon 的大脚进入到下一区域，顺着左边走，左边前方的废墟上方放着雕像。

**雕像 69：** 来到放置有几个机枪台的墙壁，在桥的最左边举枪往右下看。

**雕像 70：** 桥梁被摧毁后继续往前走，走到第一块巨大岩石处时往右边举枪，远处的废墟上放着雕像。

**雕像 72：** 走上通向 Kreon 核心区域的桥梁(本任务的最后一座桥)，在下桥的时候就开始找左边的破烂的车，车顶上放着雕像。

VANQUISH

## MISSION 6

**雕像 73：**乘上单轨列车，开始数沿途上方横着的铁管，雕像在第二根铁管的右上方。

**雕像 74：**击败 Unknow 后有个房间会传送过来多个杂兵，房间两旁有很多仓位，左起第二个仓位和第三个仓位中间的地上。

**雕像 75：**动力中心管道区域，消灭首次出现的杂兵后要走一段长斜坡，顺着斜坡右侧走并同时往右边瞄准，雕像在管道拐角处的上方。

**雕像 76：**走完动力中心管道要上一个移动平台，平台升上去后走到第二个移动平台，这个平台需要启动，先不要碰开关，站在开关的右边往平台的左下方瞄准，管道的上方放着雕像。

## MISSION 7

**雕像 77：**在初始位置马上左转，平台外侧的地面上。（不要往前走）

**雕像 80：**抓住第一个会把人带到高层的拉杆，落地后往前走一点就立刻左转，对面的地上。

**雕像 78：**坐上第一个升降平台，在第一个机枪台的右边站好，往右下举枪，下方的平台上放着雕像。

**雕像 79：**还是找到雕像 78 这一层，前面有第二个机枪台，在机枪台的左边站好举枪，左下方就是雕像。

# ACT 4

## MISSION 1

**雕像 81：**敌人的狙击小队登场后，往前走一点能够找到一条左转的路，走到尽头就能看到雕像。

**雕像 82：**全灭敌人后前方的铁门会打开，往前走左边有条河，河流对面的平台上放着雕像。

**雕像 83：**进门后有个平台上会涌出大量敌人，全灭这个区域所有敌人能在进门后左拐来到这个平台，在平台中央举枪，雕像在正对面的树干上。

**雕像 84：**等电梯的场所，在机枪台后面有三个武器架，继续往后看有个岩石，雕像在岩石上。

## MISSION 2

**雕像 85：**任务标题出现后就马上右转走到湖边，右边有个平台，往上看一点就能发现上面放着雕像。

**雕像 88：**击败 KNRB-0 后进门，在楼梯口前站好，不要上楼，马上回头，雕像就在面前。

**雕像 86：**打倒 Buzzard 后往前走到道路尽头，大洞右边有一堆箱子，地面上放着雕像。

**雕像 87：**依旧是捡到雕像 86 的区域，来到大洞的左边，在箱子右侧举枪往下看就能发现雕像。

## MISSION 3

**雕像 91：**走完铁质楼梯，接着要走水泥块组成的斜坡，把枪举起来看着右边平台慢慢走，上面有一个雕像。

**雕像 90：**捡到雕像 89 的区域，这条路的尽头有个机枪台，它右后方的地面上放着雕像。

**雕像 92：**打完雕像 92 转而向左举枪，看准左边的平台慢慢移动，走到一定程度雕像就会显现出来。（不要完全走下斜坡，否则就回不到上面了。）

**雕像 89：**从初始位置出发后就开始找墙上的数字，在不到数字“2”的地方有个缺口，缺口外的地上放着雕像。

## MISSION 4

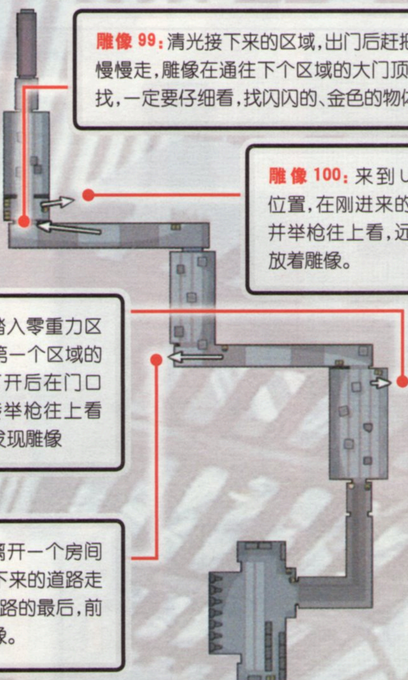
**雕像 93：**在初始位置的大门站好，别忙着不要进门，在最左端回头，水泥块堆里能找个这个雕像。

**雕像 96：**Crystal Viper 登场后，直接右转沿着铁栏杆走到头有一块写着“No Smoking”的牌子，牌子后面放着雕像。（如果为取得雕像就将 BOSS 打死，这个雕像就会错过。）

**雕像 94：**进入大门后，往前走能看到两个武器架，站在它们中间的位置往武器架后面看，两个箱子之间狭小缝隙的地面上放着雕像。

**雕像 95：**在拿到雕像 94 的这一层走到尽头，面对下楼方向再楼梯口站好，举枪瞄准右边对面的黄色铁架，上面放着雕像。

## MISSION 5



**雕像 99：** 清光接下来的区域，出门后赶把枪举过头顶慢慢走，雕像在通往下个区域的大门顶部。（有些难找，一定要仔细看，找闪闪的、金色的物体。）

**雕像 100：** 来到 Unknow 出现位置，在刚进来的位置往右转并举枪往上看，远处的墙壁上放着雕像。

**雕像 97：** 踏入零重力区域后全灭第一个区域的敌人，门打开后在门口站好，右转举枪往上看一点就能发现雕像

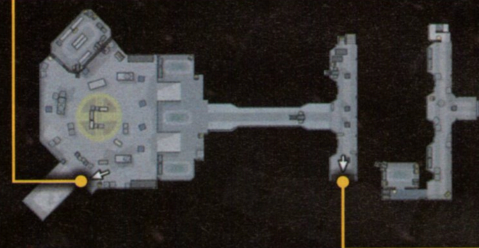
**雕像 98：** 离开一个房间后沿着接下来的道路走到尽头，在路的最后，前方就是雕像。

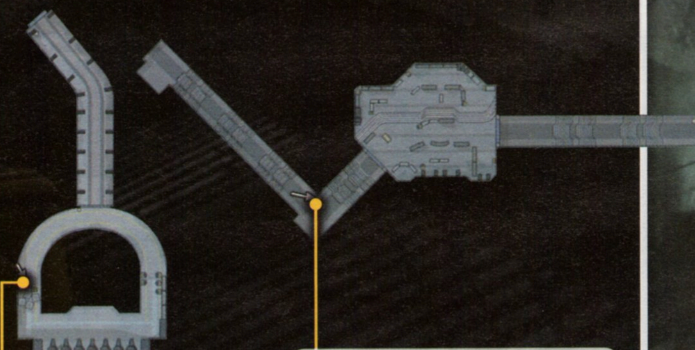
# ACT 5

## MISSION 1

**雕像 103：** 躲过两个发射紫色光束的大炮来到对面建筑物的一层，满上右转走到底，雕像就在地面上。

**雕像 102：** 进入战斗区域后立刻右转走到底能找到一辆运货车，此车的升降台与左侧箱子间有个缝隙，雕像就在缝隙里的地面上。（看不到就调整一下视角）





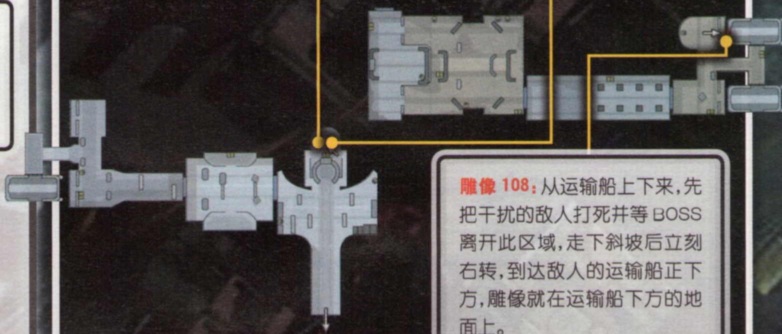
**雕像 101：** 先别忙着进入第一个大门，继续往前走到尽头，雕像很显眼地在地面上放着。

**雕像 104：** 一边走一边与 Elena 通话，通话结束会刚好来到一个拐角，面对前方大门的方向站好，左转举枪抬头看，雕像就在上方。

## MISSION 2

**雕像 107：** 雕像 106 的旁边。

**雕像 106：** 博士被打死的控制台旁有楼梯通往下层，地板上整齐地放着两个雕像。



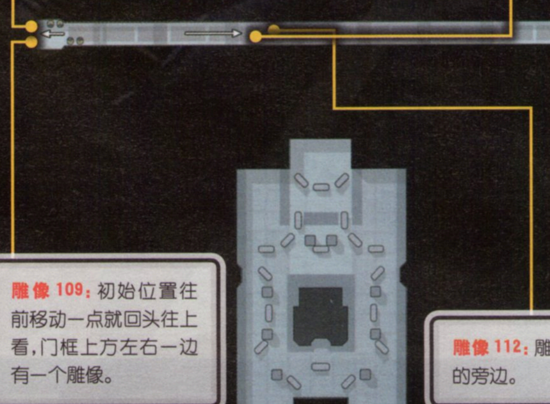
**雕像 108：** 从运输船上下来，先把干扰的敌人打死并等 BOSS 离开此区域，走下斜坡后立刻右转，到达敌人的运输船正下方，雕像就在运输船下方的地面上。

**雕像 105：** 初始位置立刻转身，举枪往上看，两根管子的连接处上方就是雕像。（中央上方天花板也是黄色，所以要注意看。）

**雕像 111：** 往前走几步就举起枪，仔细观察远处的地面会发现最后两个雕像，慢慢往前走来尝试射击，需要注意的是走太近会被拖入 BOSS 战。

## MISSION 3

**雕像 110：** 雕像 109 的旁边。



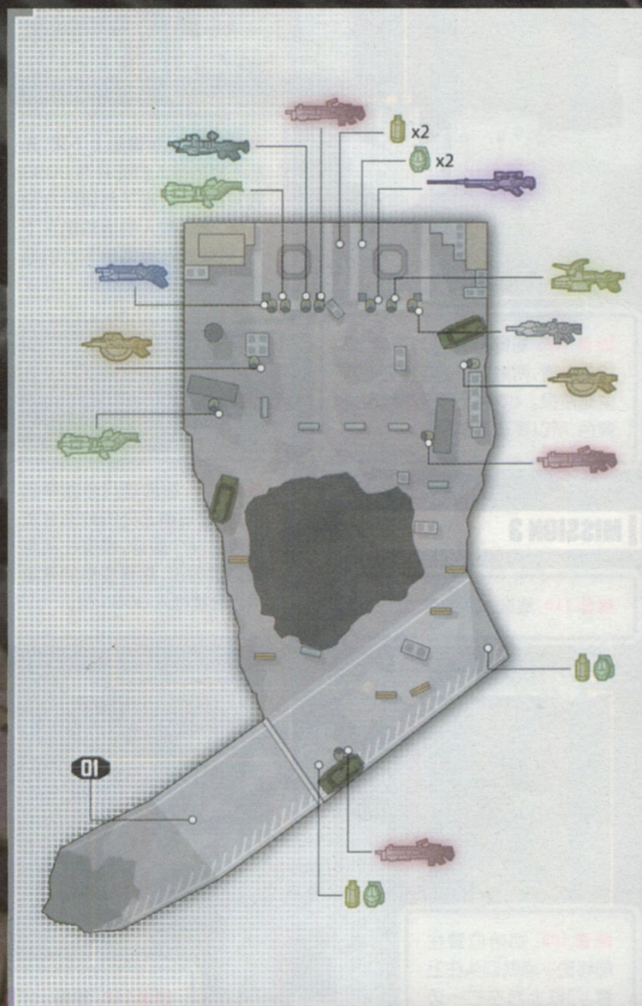
**雕像 109：** 初始位置往前移动一点就回头往上看，门框上方左右一边有一个雕像。

**雕像 112：** 雕像 111 的旁边。



# 全挑战解析

## 挑战一

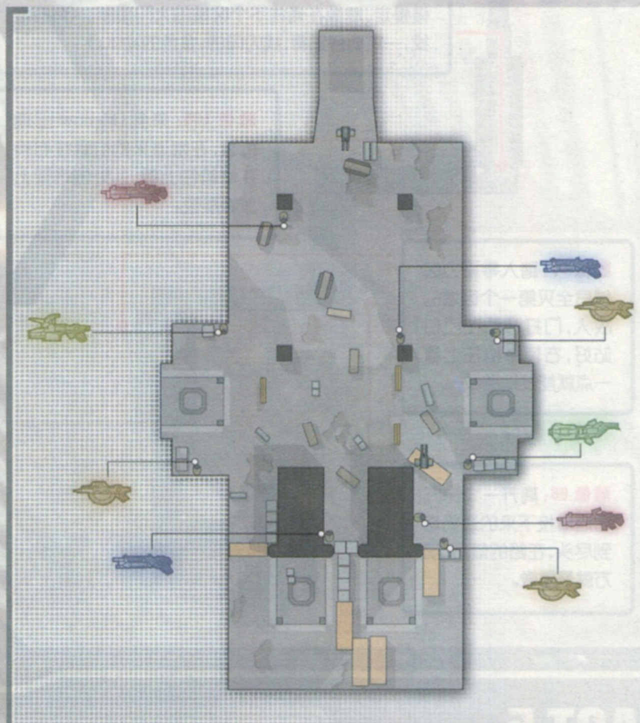



| | 第一轮 | 第二轮 | 第三轮 | 第四轮 | 第五轮 |
|---|---|---|---|---|---|
| 第一波 | Gorgie—USN×7 | Romanov—G×2 | Gorgie—USR×6 | MOA×3 | Romanov—N×2 |
| 第二波 | Gorgie—USN×7 | Romanov—N×2 | Romanov—F×3 | Romanov—F×3 | Bogey×1 |
| 第三波 | Gorgie—USN×7 | — | — | — | — |

因为试玩版的缘故许多玩家都会这个地图相当熟，场边有大量强力武器，包括两个火箭筒，因此本战基本没有什么难度。顺便一提，第一轮中出现的大量杂兵用几个手雷就可以快速秒掉，一个个的打能把人给累死。




## 挑战二

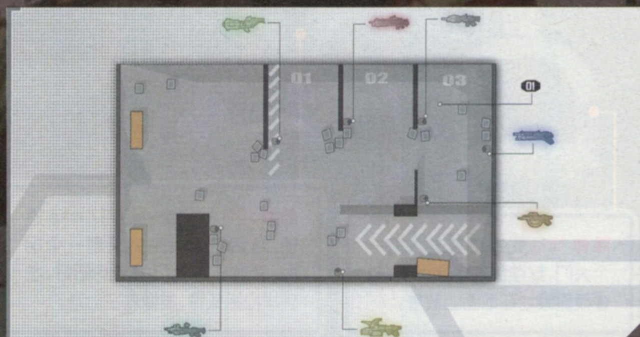


| | 第一轮 | 第二轮 | 第三轮 | 第四轮 | 第五轮 |
|---|---|---|---|---|---|
| 第一波 | Gorgie—USN×9 | Gorgie—USR×6 | View Hound×6 | Gorgie—USN×2 | Gorgie—USR×8 |
| 第二波 | Gorgie—USS×6 | MOA×2 | A2 Sphere×6 | Gorgie—USR×2 | BIA×1 |
| 第三波 | Gorgie—USN×9 | Romanov—N×1 | — | Romanov—G×1 | — |
| 第四波 | — | — | — | Romanov—F×1 | — |
| 第五波 | — | — | — | 运输船 ×1 | — |

挑战二有个安全的死角，具体位置在主线中博士被俘虏的电梯右侧，集装箱上面有个机枪台，背后那片区域就是死角了。集装箱的掩护很到位，除了Romanov—G的大型跟踪导弹要稍微注意一下，其他的子弹完全免疫。第三轮会跑出来六只View Hound与六只A2 Sphere，它们完全是来送升级道具的，配合死角路口的火箭筒，大家知道该怎么做了，不过捡武器时不要弄错。




## 挑战三

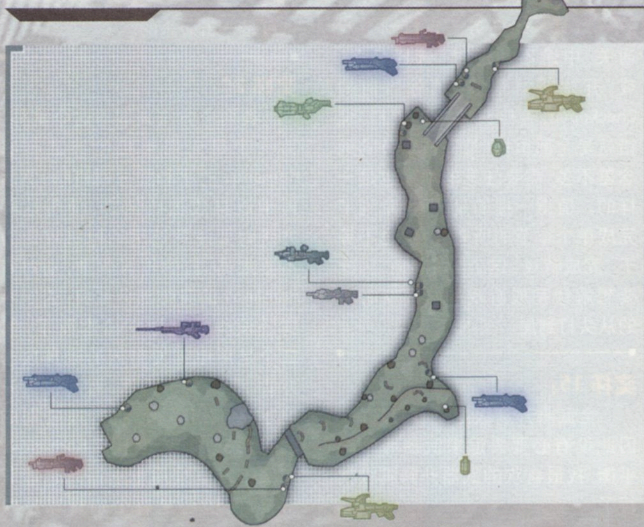


| | 第一轮 | 第二轮 | 第三轮 | 第四轮 | 第五轮 |
|---|---|---|---|---|---|
| 第一波 | Gorgie-USN×1 | MOA×1 | Romanov-D×3 | A2 Sphere×6 | View Hound×6 |
| 第二波 | Gorgie-USG×5 | Gorgie-USG×4 | Gorgie-USG×6 | Unknow×1 | Buzzard×1 |
| 第三波 | Gorgie-USG×5 | MOA×1 | – | – | – |
| 第四波 | A2 Sphere×3 | Gorgie-USG×4 | – | – | – |
| 第五波 | A2 Sphere×3 | MOA×1 | – | – | – |
| 第六波 | – | Gorgie-USR×4 | – | – | – |



本场挑战的难点在前面三轮，撑过去就成功了一半。开场就一堆敌人，还是紧追不舍型，除了积极跑位没有任何办法能够躲过它们的追踪，只能在跑动中慢慢削减敌人的数量，可以先往场地的一边跑，等敌人追过来再跑向另一头，过热这种危险的事情一定要避免。掉落的升级道具请节约使用，配合中途捡到的火箭筒，要想虐死最后的Buzzard是很快的。

# 挑战四

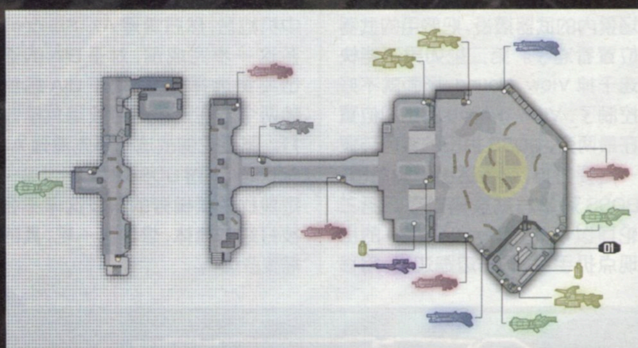


| | 第一轮 | 第二轮 | 第三轮 | 第四轮 | 第五轮 |
|---|---|---|---|---|---|
| 第一波 | Gorgie-USG×6 | Romanov-G×2 | Gorgie-USN×3 | View Hound×5 | Romanov-G×2 |
| 第二波 | Romanov-F×1 | Romanov-N×1 | 空中机枪台 ×1 | Gorgie-USN×4 | Gorgie-USG×2 |
| 第三波 | Romanov-F×1 | Jellyfish×17 | Gorgie-USN×3 | 坦克 ×1 | Crystal Viper×1 |
| 第四波 | – | Gorgie-USR×8 | Unknow×1 | – | Romanov-G×1 |

前两轮的打法属于“慢慢磨”的类型，除了第二轮的那些Jellyfish-M，其他的敌人都很耐打，建议躲在初始位置旁边的石块后面和敌人磨。离开此区域开始第三轮前用升级道具强化一下重机枪。第三轮相对简单，惟一需要留心的是Unknow张开爪子这一招的发动频率有些高，千万别中招。第四轮在坦克出场前看准位置扔手雷，如果能炸掉大部分杂兵后面能轻松一截，漏网的立刻补枪，坦克出现后先打光小炮再打核心，主炮开火前的音效很好听出来。第五轮是最难的，场景狭窄，敌人们一传过来就是满屏子弹，火箭筒用来瞄准最近的Romanov-G，其他敌人用EMP牵制，把Romanov-G打完再跑动收拾，把其他敌人消灭完之前不要理Crystal Viper。

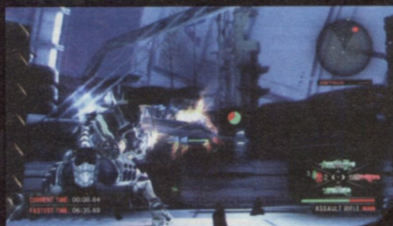


# 挑战五

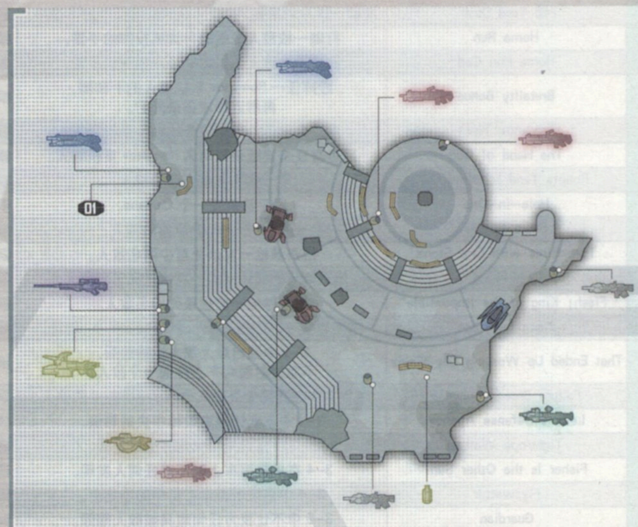


| | 第一轮 | 第二轮 | 第三轮 | 第四轮 | 第五轮 |
|---|---|---|---|---|---|
| 第一波 | Gorgie-USG×6 | Chicane×4 | Gorgie-USG×5 | Romanov-D×3 | Gorgie-USS×7 |
| 第二波 | 运输船 ×2 | Gorgie-USR×6 | Gorgie-USG×5 | – | KNRB-0×1 |
| 第三波 | – | 空中机枪台 ×1 | Buzzard×1 | – | – |

开局直接EMP伺候，然后逐个爆头，接着马上找前方掩体，发动AR模式打死两个驾驶员，离开这一区域前记得拿上火箭筒。和一楼的敌人打可以利用楼梯耍赖，遇到麻烦就往上面躲，升级道具先不要捡。第三轮开始马上回撤到楼下，这里有多个天然掩体，Buzzard也进不来，用身上的火箭筒配上升级道具，秒它不成问题。第四轮除了三个加强版Romanov-D，居然没有杂兵，于是打头伺候。第五轮的难点在于一圈狙击手，和主线一样，利用控制室的门口抵挡KNRB-0的攻击，杀死全部狙击手，然后面对场地里的一堆火箭筒和那座机枪台，胜利就在眼前了。



# 挑战六



| | 第一轮 | 第二轮 | 第三轮 | 第四轮 | 第五轮 |
|---|---|---|---|---|---|
| 第一波 | Crystal Viper×1 | Bogey×1 | Gorgie-USN×4 | Gorgie-USG×6 | Bogey Alpha×1 |
| 第二波 | Gorgie-USN×4 | Gorgie-USG×6 | Romanov-D×2 | A2 Sphere×6 | Bogey Bravo×1 |
| 第三波 | Gorgie-USN×4 | View Hound×10 | Romanov-G×1 | 空中机枪台 ×2 | A2 Sphere×9 |
| 第四波 | Gorgie-USN×4 | – | Romanov-F×1 | BIA×2 | – |
| 第五波 | – | – | Romanov-N×1 | – | – |

本挑战的难点在于，打前四轮很耗时，因此在第五轮挂掉整个人精神就垮掉了。开始先熟悉一下场景内的武器摆设，把好用的武器位置看准了。第二轮如果不能快速干掉View Hound，场面就不好控制了，View Hound的出现位置在最两旁，BOSS扔出的紫色装置一定要打掉，或者逃出影响范围，BOSS落单后就很简单了。第三轮可以事先往Gorgie-USN的出现点扔手雷，然后边跑边打，用移动战术打掉所有Romanov的脑袋（Romanov-G优先），杂兵没有炸完就尽快补枪。第四轮首先打掉空中机枪台，然后清理A2 Sphere，在这一步完成前，对于BIA的追击尽量选择逃，只剩下BIA后就趁两个站在一起的时候用火箭筒打。第五轮的战法还是先清理A2 Sphere，对付BOSS时如果过热一定要找像楼梯旁的斜坡这样不会被打烂的掩体，想过这一轮，真的需要些运气。

# 全奖杯列表

| 奖杯序号 | 奖杯名称 | 获得要求 | 奖杯种类 |
|---|---|---|---|
| 01 | One Day At DARPA | 完成教学模式的所有项目。 | 铜杯 |
| 02 | Space Normandy | 任意难度完成第一章。 | 铜杯 |
| 03 | Storming Grand Hill | 任意难度完成第二章。 | 铜杯 |
| 04 | I Don't Speak Kreon | 任意难度完成第三章。 | 铜杯 |
| 05 | My Way | 任意难度完成第四章。 | 铜杯 |
| 06 | End to Major Combat Operations | 任意难度完成第五章。 | 铜杯 |
| 07 | Survivor | 任意难度完成游戏。 | 银杯 |
| 08 | Operation Overlord II | 以困难或以上难度完成第一章。 | 铜杯 |
| 09 | Ain't Life Grand | 以困难或以上难度完成第二章。 | 铜杯 |
| 10 | Cry on, Kreon | 以困难或以上难度完成第三章。 | 铜杯 |
| 11 | The High Way | 以困难或以上难度完成第四章。 | 铜杯 |
| 12 | MISSION Accomplished | 以困难或以上难度完成第五章。 | 铜杯 |
| 13 | ARS Operator | 以困难或以上难度完成游戏。 | 金杯 |
| 14 | Gun Runner | 捡过所有武器。 | 铜杯 |
| 15 | King of the Hill | 将一把武器升值满级。 | 铜杯 |
| 16 | Fight or Flight | 主动发动 AR 模式并杀死一名敌人。 | 铜杯 |
| 17 | Adrenaline Rush | 主动发动 AR 模式并一口气杀死三名敌人。 | 铜杯 |
| 18 | Going in for the Kill | 用近身攻击杀死十名敌人。 | 铜杯 |
| 19 | A Heartbreaker and Lifetaker | 用近身攻击杀死一百名敌人。 | 银杯 |
| 20 | Helloooo, Nurse | 治疗一名队友。 | 铜杯 |
| 21 | Knight in Shining White Armor | 治疗二十名队友。 | 铜杯 |
| 22 | Death Wish | 被动发动 AR 模式并一口气杀死三名敌人。 | 铜杯 |
| 23 | 40 Yard Dash | 发动一段冲刺用完 AR 战斗服时间槽但刚好不过热。 | 铜杯 |
| 24 | Home Run | 打爆一枚敌人发射的导弹或投掷的手雷。 | 铜杯 |
| 25 | Home Run God | 打爆十枚敌人发射的导弹或投掷的手雷。 | 铜杯 |
| 26 | Brutality Bonus | 毁掉任一 Romanov 系机器人的手和脚，再用近身攻击杀死它。 | 铜杯 |
| 27 | Romanov This! | 用近身攻击杀死任一 Romanov 系机器人。 | 铜杯 |
| 28 | The Hand of God | 用近身攻击连续杀死两名 Romanov 系机器人。 | 银杯 |
| 29 | Robots Tend to Blow Up | 用一枚手雷杀死三个敌人。 | 铜杯 |
| 30 | Hole-in-One | 用手雷杀死一个 Chicane。 | 铜杯 |
| 31 | Short Circuit | 杀死十名被 EMP 麻痹的敌人。 | 铜杯 |
| 32 | Two Birds with One Stone | 用声波枪一发杀死至少两名敌人。 | 铜杯 |
| 33 | Trick Shot | 用火箭筒的爆炸威力一次性杀死三名敌人。 | 铜杯 |
| 34 | Flash! King of the Impossible | 用跟踪枪一次性杀死四名敌人。 | 铜杯 |
| 35 | Piece by Piece | 破坏 KNRB-0 的核心前先破坏它的手、头、后背。 | 铜杯 |
| 36 | That Ended Up Working Out Nicely | 2-2 中独自登上敌人运输船后，不放过对面列车上任何一个敌人。 | 铜杯 |
| 37 | Failure Breeds Success | 在 2-3 中杀死两个处于人形态的 KNRB-0 机器人。 | 铜杯 |
| 38 | Leibniz Defense Agency | 3-2 中不要让坦克毁掉中央的雕像。 | 铜杯 |
| 39 | Tightrope Walker | 3-3 中摧毁两门大炮并完成任务。 | 铜杯 |
| 40 | Fisher is the Other Sam | 3-4 在单轨列车上时不被任何人发现。 | 铜杯 |
| 41 | Flyswatter | 3-4 中摧毁所有浮在空中的小炮台。 | 铜杯 |
| 42 | Guardian | 3-5 中不让我方任何载具被敌人摧毁。 | 铜杯 |
| 43 | Hurry the #@$% Up! | 3-7 到达 Kreon 顶端后摧毁至少五艘敌人的运输船。 | 铜杯 |
| 44 | Civil Disobedience | 4-1 中电梯到达也不进去，直到杀完所有敌人。 | 铜杯 |
| 45 | Buzzard Beater | 5-1 中在 Buzzard 下到地面前就将其干掉。 | 铜杯 |
| 46 | Smoke 'em if ya got 'em | 在一个任务中杀死十个被香烟吓到的敌人。 | 铜杯 |
| 47 | Auld Lang Syne | 杀死两个被香烟吓到的敌人。 | 铜杯 |
| 48 | The Best of All Possible Worlds | 找到所有雕像。 | 银杯 |
| 49 | Tactical Challenger | 完成全部六个挑战。 | 金杯 |
| 50 | Living Legend | 任何难度完成游戏且未死亡过一次。 | 金杯 |

# 奖杯拿法要点

**奖杯08～奖杯12：**

困难或以上难度完成某一章节，可以选择困难难度，不用硬去找神难度较劲。困难难度其实并不像神难度那样变态，总体感觉与普通差不太多，相对明显的特征就是许多濒死变成了一击必杀，武器的掉率变小了，敌人的防御力整体提高了。需要注意的是，只有从相应章节的第一个任务开始一直打到该章节最后一个任务结束，才算是完成了这一章。如果中途通过"选择任务"或"开始新游戏"清除过当前的Checkpoint，那么就全部不算，即使在每个关卡都留下困难以上难度的单个通关记录也不行。

**奖杯13：**

完成游戏的概念是从游戏的第一章第一个任务一直打到游戏通关，中途不能通过"选择任务"或"开始新游戏"来清除当前的Checkpoint，否则只能全部重打，没错就是全部重打，与完成章节的概念差不多，需要注意的地方也是一样的。值得一提的是，即使拿到了完成单个章节的所有奖杯，也不等于"完成游戏"这个奖杯会解，因此要想解锁完成游戏的奖杯就老实的从头打到尾。

**奖杯15：**

全武器升满级是没有奖杯的，因此没有必要去追求武器等级的平衡，找最喜欢的武器升到满级就行了。

**奖杯19：**

用近身攻击杀死一百名敌人是可以累计的，并不用在一个周目内完成，因此大家没事就多用用近身攻击来积攒一下人数，毕竟刻意去打这个可能会有些耽误时间，谁让每次过热之后都需要那么长的时间来恢复正常呢。

**奖杯22：**

其实这个奖杯也不难，如果因为各种原因觉得有难度的话，可以选择简单难度，然后在某个敌人很好瞄准的地方故意被人家打成濒死，再立刻举枪一口气打死三个敌人就行。简单难度下敌人的防御力低，即使做不到爆头时间也绝对来得及。

**奖杯23：**

由于松开冲刺键后是有一个收招动作的，因此建议大家提前松开。这个奖杯的要求比看上去要宽松不少，因为它并不要求将时间槽完全用完，剩一点也是可以的，但是绝对不能过热。随便对着个墙壁冲刺一段，看好时机松开就行了。

**奖杯25：**

不管是打一枚还是十枚都很容易，因为不少地方都必须先将敌人放出的大型导弹打掉才能确保我们自身的安全。不过这里还是特别提出来告诉一下宁愿选择躲避也不愿去打敌人导弹的玩家，主动发动AR模式将敌人的大型导弹打掉往往能有事半功倍的效果，最好的例子就是Romanov-G的大型跟踪导弹，若是在刚发射的那一瞬间将其打爆，困难难度以下对这个家伙可是一击必杀的。

**奖杯26：**

有两个方法来取得这个奖杯：第一个是先用重机枪等武器将Romanov的手和脚分别打断，然后再用近身攻击终结之，使用这种方法时要注意选用的枪械攻击力不要太高，打的位置要准，别对着Romanov的身体部分乱打，否则手脚还没弄断就把它给虐死了；第二个是用电锯发射器的近身攻击方式，走到身边去锯，看准位置先把手脚都切下来，然后换成别的武器用近身攻击干掉Romanov，其实不换继续用电锯锯死也能获得奖杯，但还是有个别玩家反映这么做并没有解开奖杯，所以保险起见还是换成别的那些会过热的招式好了。

**奖杯27：**

可以先用武器把Romanov的体力削减一些，然后冲上去用近身武器来收场就好，最好不要使用电锯发射器的近身攻击。

**奖杯28：**

连续用近身攻击杀死两个Romanov的要求可比奖杯27高多了，因为这个过程中时不允许使用武器的，只能完全用近身攻击来打。推荐玩家在5-1处达成（与奖杯45的解锁地点相同），也就是有个Buzzard站在高处的地方，这片区域一共有四个Romanov，由于不能使用枪械，建议玩家尽量选用攻击力高的Boost Kick，也就是冲刺中的那个近身攻击，一脚能把敌人

踢出老远，安全系数高，攻击力也厚道。过热了就利用地形和敌人周旋，慢慢地踢，选择低难度能稍微快点，连续踢死两个奖杯入手。

**奖杯 29：**

只要算好敌人的传送点和出现时间，适时地送一枚手雷过去即可，有时候可不止炸死三个，能炸死五、六个。

**奖杯 30：**

这个就更简单了，Chicane 变形成盾牌后就不会走动了，尽管扔手雷过去。

**奖杯 31：**

属于迟早要解开的奖杯，不用刻意去追求，只要 5-2 的 BOSS 你不是一次过，这个奖杯在那个地方就绝对能解开。

**奖杯 32：**

在刚捡到声波枪的那一任务就有不少 Jellyfish-M，用声波枪一次打死两个 Jellyfish-M 简直就是轻而易举，当然，过了这个时机的话要想用没升过级的声波枪一次打死两个其他种类的敌人还是有难度的。

**奖杯 33：**

4-1 消灭掉狙击小队后，往前走左边会有一个平台集中出兵，这个时候只要一发火箭筒过去就能解开这个奖杯，十分简单，附近就有火箭筒，记得寻找。

**奖杯 34：**

老实说解锁这个奖杯需要点运气，特别是在跟踪枪还没有升级的时候。奖杯要求中的“一次性”是指跟踪枪发射一次，至于这一次发射锁定了多少目标就没有要求了，总之是要打死四个人，推荐还是选择简单难度来拿这个奖杯。1-5 关上大门后就能捡到一把跟踪枪，在打坦克前路上会有很多敌人，这个地方运气好的话一次锁定就能打死四个敌人。不过肯定也有运气不好的时候，值得尝试的方法是这样的。用突击步枪把大部分敌人的体力都打到一半左右，不要打得太低，否则恶心的队友肯定又要跟你抢了，这群人就知道添乱。然后再用锁定枪锁定四个敌人开枪。

**奖杯 35：**

按理说打掉人形 KNRB-0 的头、后背和一只手就行了，不过本人为了保险起见，基本是打断双手、双脚之后再打头和后背的，考虑到简单难度下打这个 BOSS 简单得像切菜一般，因此大家都按照这个保险打法来吧，一次就能解开。

**奖杯 36：**

这个奖杯是很简单的，因为敌人运输船上自带的小炮台攻击力并不低，即使是普通难度下要想全灭敌人也很容易，只是玩家自己要注意观察，不要有遗漏。

**奖杯 37：**

2-3 有两个 KNRB-0，但是一只是人形一只是蜘蛛形态，要想同时面对两只 KNRB-0，就必须先将蜘蛛形态的那只 KNRB-0 核心的耐久度打为零，然后会触发 QTE 环节，此时不要按任何按键，让 QTE 失败，这样就会发生剧情，KNRB-0 就会变形成人形，之后只要将它们全部消灭就能得到这个奖杯了。

**奖杯 38：**

依旧推荐简单难度，坦克出现的时候会有我方人员大喊，此时换上攻击力高的枪械(霰弹枪、火箭筒最佳)，直接跑到坦克的尾部，对准核心一顿狂轰，由于简单难度坦克的核心防御力很低，因此想要在其走到中央雕像附近前将他干掉并不算难。

**奖杯 39：**

有些麻烦的奖杯，主要是因为动作慢了路会垮掉，这样萨姆就会跟路面一起掉下去，个人建议的打法为：首先难度为简单，进入该区域后左边与前面公路的第一个连接点处的道具箱里有很大几率是出火箭筒，拿起火箭筒后不要急着发射，因为距离这么远火箭筒打不到，先把下一个路面上的大型敌人打一下，等路面摇晃就开始往下一个路面跑，跑过一半的距离就开枪，举枪后直接发射(炮台不会移动，跟踪不跟踪无所谓)，成功后就全力往前跑，如果萨姆不能活下来，之前的努力就白费了。

**奖杯 40：**

首先狙击枪一定要留足够多的，然后就开始打灯，一般来说只要中央的瞄准圈呈红色时就能开枪了，多个灯同时出现的时候要用最快的时间大概估算出哪个灯是相对距离最近的，要优先处理掉。中途的运输船飞过来时，它在比较远的距离是会有一长段时间是驾驶员正面对着玩家，这时只要发动 AR 模式瞄准他的头，一枪就能将他解决。如果中途被发现，请立刻读档重来。

**奖杯 41：**

就在完成奖杯 40 的末尾，远处会飞过去两个空中机枪台，只有将两个驾驶员全部安全打下来才能解锁此奖杯。两个空中机枪台只会出现一次，会以不慢地速度横着飞过去，射击思路是 AR 模式开狙击直接点敌人的头。由于发动 AR 模式时，玩家很容易被单轨列车前方的部分把视角挡住(AR 模式发动的时候萨姆会站得比平时低)，要想一次就成功恐怕还有点难度，因为需要自己找到最佳视角并进行射击。

**奖杯 42：**

难度选择简单，战斗一开始就发动冲刺全力往前方的桥梁处冲，第一阶段我方载具很容易被 Kreon 的大炮打掉，因此要赶紧把这一阶段给拖过去，第二阶段开始后桥梁上有两座机枪台，简单难度用它们来打掉五辆坦克绰绰有余，只要注意看着就行，坦克露头就打，绝对没有问题。

**奖杯 43：**

这里所说的顶端就是最后萨姆用 QTE 扯掉 Kreon 核心的地方，一到达就往场景旁边看，有个敌人正在操作机枪台，将其打死把机枪台抢过来，然后注意小地图的提示，一旦发现有运输船飞过来就赶紧开火，要是子弹用完了还不足五艘，就换身上的装备打，奖杯解开后再去中央扯核心。

**奖杯 44：**

电梯到达后保持在外面杀敌直到奖杯解开，中途虽然 Burns 会在电梯里唠叨个不停，不过不要去管他，解开奖杯前不要进入电梯。

**奖杯 45：**

Buzzard 一下到地面就会进入 Checkpoint，如果想重来就必须重新开始本关，那么大家就按我说的方法来吧，保证能一次成功。选择简单难度，把地面上所有的敌人都打干净，然后来到有机枪台的控制室内，靠里面那侧的机枪台能够打到 Buzzard，先把面前挡住视线的障碍物打开，然后就能瞄准 Buzzard 了，它往地上跳的时机是血量在一半左右时，建议大家先用机枪台打，当其血量还剩四分之三时，就立刻算准距离扔一颗 EMP 上去，然后用机枪猛轰，血量低于一半后再扔第二颗 EMP，最后一直将它的血打完就行。




**奖杯 46：**

这个奖杯的难度在于“一个任务中”这个限制，也就是说你必须要用三支以内的香烟来吓到十个敌人并将它们杀死，因为这样的限制，造成此奖杯在故事模式中解锁的难度空前的高。不过我们还是有办法，那就是挑战模式。挑战一的第一轮，那个斜坡上敌人一出就是十几个，玩家要做的就是在可以行动的第一时间来到离出兵点最近的掩体处，开始一边抽烟一边杀敌，绝对可以解开此奖杯。本人打到此处的时候，在冲到最近的掩体后直接将三根烟一口气抽完，然后扔了三个手雷出去，奖杯就解开了，当然，这个需要点运气。

**奖杯 47：**

被两个香烟吓到就很简单了，主线流程中随便抽两根烟就能解开，如果之前没有解开的话，可以在解 46 号奖杯时一同解开。

**奖杯 48：**

找到全部一百一十二个雕像就能解开了，具体每个雕像的位置请参看前文的详细图文攻略。

**奖杯 49：**

这是一个考验人的耐性、实力、运气的奖杯，三者缺一不可，具体的打法在前文已有讲解，本作之所以没法成为奖杯神作，此奖杯就是罪魁祸首。

**奖杯 50：**

看起来很难的一个奖杯，实际上比奖杯 49 简单不止一大截。这个奖杯在任意难度都可以达成，原因是从角色死亡到重挑战的菜单出现前有一段时间，这段时间内可以立刻按下 START 键退出游戏，之后在标题画面下选择“继续游戏”就行，只不过选择简单或普通难度的话，重复这个动作的次数能相对少一些。

《侍道》系列一直被冠以“和风GTA”的美名，作为系列正统续作的《侍道3》承袭了和风武士的风格，保留了丰富的游戏内容和自由度极高的游戏方式。游戏中除了一往系列中的基本系统外还加入了所谓的“いきなり沙汰”系统，在任何情况下都可以直接拔刀相向，包括在剧情事件中也是如此。游戏虽然是PS3早期游戏但其推出的BEST版却加入了奖杯系统和追加了新武器，新伴侣和新装饰品，并冠以PLUS+版发售，本次攻略就以PLUS+版本为准。

文 鞋饿地主・RP& 米库
编 洛克
美编 anubis

通关时间：依结局不同而互有长短，平均时间为一小时。
白金时间：约60小时。

| 侍道3 | | Spike | 动作 |
| --- | --- | --- | --- |
| PS3 | 侍道3 | | 日版 |
| | 2009年2月26日 | 1人 | 7400日元 |
| | 无对应周边 | | |

侍道3
WAY OF THE SAMURAI 3

# 侍 系统解说 WAY OF THE SAMURAI 3

## 基本操作

| 按键 | 通常时 | 战斗中 | 事件中 |
| --- | --- | --- | --- |
| 左摇杆 | 移动 | 移动 | — |
| 右摇杆 | 转动视角 | 转动视角 | — |
| ↑键 | 使用道具 | 使用道具 | 选择项目 |
| ↓键 | 切换武器 | 使用道具 | 选择项目 |
| ←键 | 使用道具 | 使用道具 | — |
| →键 | 使用道具 | 使用道具 | — |
| ○键 | 对话、调查、地图移动 | — | 确定 |
| ×键 | 跳跃 | 跳跃 | — |
| □键 | — | 轻攻击 | — |
| △键 | — | 重攻击 | — |
| L1键 | 拔刀、收刀 | 拔刀、收刀 | 显示拔刀符号时可拔刀 |
| L2键 | 跪下 | 跪下 | 显示跪下符号时可跪下 |
| L3键 | 显示地图 | 显示地图 | — |
| R1键 | — | 防御 | — |
| R2键 | — | 切换目标 | — |
| R3键 | 视角转变到前方 | 视角转变到前方 | — |
| START键 | 菜单画面 | 菜单画面 | — |
| SELECT键 | 切换刀背/刀锋模式 | 切换刀背/刀锋模式 | 跳过事件 |
| R1+□键 | 踢 | 踢 | — |
| 左摇杆+R1+□键 | 踢 | — | — |
| R1+△键 | — | 擒拿 | — |
| 左摇杆+R1+×键 | — | 前进一步 | — |
| 左摇杆+○键 | 丢出物品 | 丢出物品 | — |
| 长按↓键 | 切换为徒手状态 | 切换为徒手状态 | — |
| 长按L1键 | 进入二刀流形态 | 进入二刀流形态 | — |

## 游戏画面




①生命值
②武器的名称
③道具
④武器的状态
⑤武器的硬度
⑥武器的编号
⑦敌人的生命值
⑧友军的生命值

# 状态

在游戏中按下START键即可进入状态画面，在这里可以查看玩家当前的状态、使用道具等等。

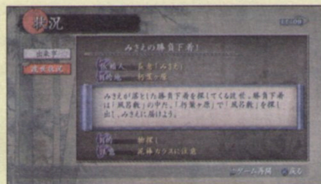
## 主人公




在这里可以确认玩家的各种情报，包括以下四种：
①主人公：查看玩家的当前情报；
②伴侣：显示当前伴侣的各种能力情报；
③覚えた技：查看已经习得的技能；
④见切った技：查看已经习得的见切技能。

## 状况

状况这里主要有两种情报，“出来事”中记载着玩家游戏过程中所发生的事件，“渡世状况”中记载着当前渡世任务的详细情报，包括任务名、依赖人、目的地、依赖内容、依赖目的以及注意事项。

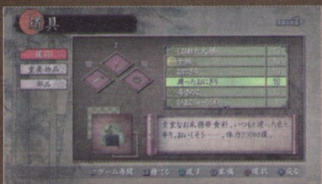


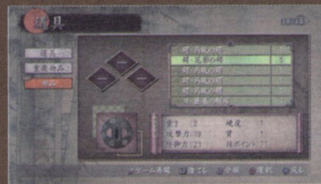
## 带刀

在这里可以查看当前携带的武器。玩家最多只能持有三把武器，在已经持有三把武器的情况下便无法拾取武器，需要将其中一种武器舍弃后才可以捡取新的武器。在家里有一个刀箪笥（武器箱），可以将收集到的武器存放在里面。随着侍点的获得，会增加刀箪笥的段数，存放更多的武器。在宿场的武器商人处也能购买到刀箪笥。

## 道具

在道具栏中可以使用在游戏过程中取得的回复药品、查看重要物品以及武器的部件，还可以将常用的三种道具设置快捷键，方便在战斗中使用。玩家身上所持相同道具的上限为10个，建议在所持道具快到10个时将道具存放在家里的物品箱中，以备不时之需。需要注意道具中腐烂的饭团（腐ったおにぎり）和毒蘑菇（毒キノコ），食用之后虽然能回复体力，但是在一定时间内会降低玩家能力，建议在非战斗过程中使用这些道具。





**全使用道具列表**

| 道具名称 | 效果 | 取得方法 |
|---|---|---|
| 大根 | 体力100恢复 | 厨房、田地、商店 |
| しなびた大根 | 体力50恢复 | 厨房、田地、商店 |
| ジャンボ大根 | 体力600恢复 | 厨房、田地、商店 |
| 干物 | 体力300恢复 | 贡品、商店 |
| おにぎり | 体力200恢复 | 贡品、商店 |
| 腐ったおにぎり | 体力200恢复但30秒内防御力减少 | 贡品、尸体 |
| きのこ | 体力100～300恢复 | 场景中的树下、角落 |
| 毒きのこ | 体力50～200恢复但30秒内攻击力减少 | 场景中的树下、角落 |
| ジャンボ大根 | 体力600恢复 | 厨房、田地、商店 |
| たまご | 体力200恢复 | 敌人掉落、商店 |
| 金のたまご | 体力全恢复 | 高种村商店（5的倍数的日子有卖） |
| ひよこういろう | 体力1000恢复 | 商店 |
| ひよこういろう | 自体力2000恢复 | 关所的茶店旁边的岩石上，御干町商店5的倍数的日子有卖 |
| 高丽人参 | 死亡时自动回复500点体力 | 御干町商店、主膳天守下层的小房间的坛子随机出现 |
| 秘药 | 死亡时自动回复1000点体力 | 传说的商人 |
| 数珠 | 最大体力值20增加 | 宿场商人 |
| 勾玉 | 最大体力值100增加 | 宿场商人 |
| 技ノ书 | 初步的技能习得一个 | 商店 |
| 奥义ノ书 | 高等技能习得一个 | 宿场商人（5的倍数的日子有卖） |
| 秘奥义ノ书 | 秘传技能习得一个 | 宿场商人 |
| 二刀极ノ书 | 二刀技能习得一个 | 宿场商人 |
| 忍者二刀ノ书 | 忍者二刀技能习得一个 | 宿场商人（5–9日有卖） |
| 无手极ノ书 | 空手技能习得一个 | 宿场商人（5–9日有卖） |
| 见切ノ书 | 随机习得一个见切技能 | 宿场商人 |
| 达人ノ书 | 15秒内连杀按键反应时间延长 | 宿场商人 |
| 心眼ノ书 | 30秒内连杀按键反应时间延长 | 宿场商人 |
| 打ち粉 | 刀攻击力+1、质+1 | 堂岛冶炼屋 |
| 天草砥石 | 刀攻击力+10、防御–5、质+1 | 堂岛冶炼屋 |
| 刀油 | 刀防御力+1、质+1 | 堂岛冶炼屋 |
| 日照山砥石 | 刀防御力+10、攻击力–5、质+1 | 堂岛冶炼屋 |
| 鬼辛子 | 30秒内攻击力50%上升 | 商店 |
| 藁人形 | 60秒内攻击力50%上升 | 商店 |
| お酒 | 30秒内攻击力上升防御力低下 | 商店 |
| 形代 | 30秒内防御力50%上升 | 商店 |
| 阿修罗きのこ | 30秒内攻击力和防御力50%上升 | 商店 |
| 茶器 | 卖钱用 | 雪园（一击死难度限定） |
| 兵法书 | 卖钱用 | 敌人随机掉落 |
| 武士ノ心得 | 卖钱用 | 敌人随机掉落 |
| 栉 | 卖钱用 | 兰姬与おせい掉落（女性限定） |

## 地图



在游戏流程中若不知道此时应该做什么，便可以通过查看地图来获得提示。地图分为周边地图与全体地图两种，在地图上标记着玩家当前的所在地、主角的家、商店、渡世、主要人物以及事件预感（以感叹号标出）。需要注意在渡世中将无法进行剧情，需要完成或者放弃当前渡世才可以发展剧情。在全体地图中，可以通过直接选择地点从而在区域间快速移动，其中经过的时间为1小时。若从全体地图中选择“至邻国”离开天奈国，则直接结束本周目游戏。在获取某些称号时便可以利用这一点快速达成。



## 关于存档

在游戏场景中都能够见到琵琶法师，与他对话后便可以进行存档。其中在部分琵琶法师处保存需要支付一定费用。

# 行动篇

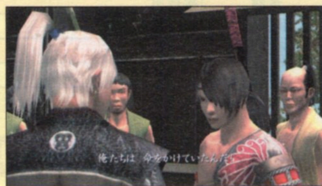
在游戏过程中，玩家的行动将会影响到主线剧情的走向、从而走向不同的结局。游戏中有着多达 22 种结局，需要玩家安排好对事件的选择，因为部分结局只要触发一个不相干事件便直接导致进入其他路线，也有部分的结局只需要触发几个特定的事件即可。在后文的流程部分中已经写出了各个结局的攻略要点，可以参照该部分完成全部结局，在这里先为大家介绍下游戏的行动部分。

## 时刻

游戏中将每一天划分为早朝（4:00～7:59）、朝（8:00～11:59）、昼（12:00～15:59）、夕方（16:00～19:59）、夜（20:00～23:59）、深夜（0:00～3:59）六个时间段，现实中的 1 分钟相当于游戏里的一个小时。其中部分事件只能在特定的发生时间段触发，例如在高种村中的大部分事件都只能在白天触发。白天与黑夜的交替时间分别为 6:00 和 18:00，在时间到 5:59 或者 17:59 时，时间将会停止在这一时刻，直到离开该场景之后时间才会继续走动。

## 事件

游戏中有着许多事件，其中大部分事件都直接影响到游戏的结局。不同的事件所发生的时间段不同，玩家可以通过在家中睡觉来改变时间段，从而到特定地点触发事件。在部分事件中还会出现选项，其中的选项同样会影响到游戏的结局，或者影响与该角色的好感度。主线的剧情会在地图上有所标记，与角色的好感度则需要主动前去寻找该角色对话进行触发。当触发了 12 个事件后游戏会强制出现信长来袭的剧情，之后就会依照玩家之前所触发的事件来决定结局的走向。另外需要注意的是在游戏中死亡就会直接结束本周目游戏。



## 行为



在事件中，画面的左下角会出现提示"拔刀"或"土下座"的标志，此时若选择"拔刀"，则会进入战斗，选择"土下座"则会强制脱离剧情。利用这两者可以强制脱离事件，这是回避某些剧情事件常用到的手段，另外这两种手段都是消极的，部分剧情中选择这两项的话会直接影响结局。

## 非道

在游戏中攻击无进攻能力的村民等即为非道行为，在游戏结束之后会扣除一定的侍点。

## 战斗

游戏流程中只要满足一定条件即会进入战斗，平时若以拔刀的状态行动，周围的武士等人便会认为玩家想扰乱治安，会拔刀与玩家进行战斗。这一类的战斗并没有太大的意义，应当积极避免。

## 渡世

渡世即任务，在游戏初期身上没钱的时候可以通过完成渡世来赚取初期的资金。初期在高种村和御干町都可以接到渡世，切且不能够同时接下多个渡世，只有完成或者放弃渡世之后才可以接新的渡世。在加入樱花党和藤森的侍卫后便能够在实利场和天奈城接到渡世。由于樱花党与藤森处于对立的关系，随着剧情发展会影响到两者之间所接的渡世。

## 小事件



与天奈中的特定角色对话，便可以触发小事件。这些小事件与渡世和主线无关，不会影响到两者，可以放心的进行。但是若在小事件过程中 HP 降至 0，同样会被判定为死亡。通过这些小事件也可以赚到一笔小钱，这同样是初期赚钱的好方法。

## 势力的信赖度

游戏中的玩家与几个势力间的好感主要通过信赖度来表现。信赖度越高，相应的渡世报酬也越高。但是在游戏流程中杀死无反击能力的人和做出损害该势力利益的事时便会降低信赖度，在信赖度最低的情况下人们便会向玩家袭来。同时，信赖度过低还会导致部分事件无法触发，并会影响游戏的结局，在游戏中应当平衡几个势力的关系，以防进入不同结局的情况。

## 伴侣

在满足特定条件的情况下与特定的角色对话，可以让该角色成为自己的伴侣。与不同伴侣一起行动可以发挥着不同的作用，合理的利用可以降低游戏的难度。伴侣的作用主要体现在以下四点：



①战斗支援：在战斗中不仅会声援玩家，有一定概率与玩家一同战斗；
②伴侣事件：在提升好感度之后，会发生伴侣事件；
③与伴侣同居：在好感度提升之后，可以与伴侣同居。与不同的伴侣的同居会有不同的同居能力；
④协力完成渡世：有些特定的渡世需要同伴侣一起才可以进行。

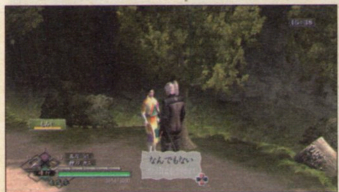
**注意**

①在战斗中若伴侣不慎死亡，则会在家中增设牌位，牌位的个数达到 6 个后便无法再与伴侣同居；
②攻击不持有武器的伴侣也会被判定为非道，因此在执行某些暗杀的时候先与伴侣道别；
③让部分的伴侣留在家中，一段时间不归来她便会向玩家进攻，可以用土下座来平息她的愤怒；
④伴侣的好感度是 18 个伴侣平均分的，每个伴侣的好感度最高只能达到大约 5.56%（吐槽一句，花心大萝卜）；
⑤在与伴侣共同行动时，若玩家跑的太快，伴侣会跟不上玩家的脚步，两人会走散。

## 伴侣的加入方法以及能力

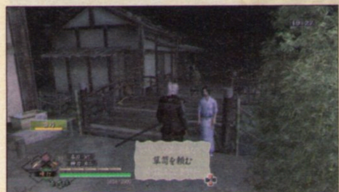
### もみじ

**出现条件**：无
**出现地点**：3天后12点到21点在天奈城外出现。
**能力**：可以战斗；金库资金增加3%。
**加入方法**：与她见面时，她会拔刀，此时跪下一直到她收刀，然后对话选项按照"おまえは优しい娘だ"→"ついてくるか？"的顺序选择即可。



### 雪乃

**出现条件**：无
**出现地点**：3天后18点到0点在御千町桥附件出现。
**能力**：金库资金增加3%；随时调出刀箪笥；刀箪笥中的刀随机折断。
加入方法：花100文雇佣。



### ゆず

**出现条件**：无
**出现地点**：8点到12点在高种村宗近家台阶下的民房里出现。
**能力**：不能战斗；帮助玩家回复体力；金库资金增加3%；道具箱中的食物类会随机减少。
**加入方法**：对话选项选择"…うぅ…おふくろ…"



### おとめ

**出现条件**：无
**出现地点**：15天后8点到12点在街道出现。
**能力**：可以战斗；金库资金减少3%；道具箱内道具随机丢失。
**加入方法**：对话选择"あんた、只物ではないか"后再选择"天奈を灭ぼす"，之后去把堂岛两兄弟干掉，再来与其对话即可。



### かすみ

**出现条件**：需要4个势力的渡世报酬都达到400文。
**出现地点**：12点到18点在御千町左上方的房子前出现。
**能力**：可以战斗；无特殊能力。
**加入方法**：对话选项选择"姐殿と呼ばせていただきます"。



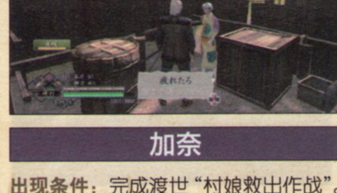
### ひいらぎ

**出现条件**：无
**出现地点**：6天后的6点到18点在关所出现。
**能力**：随时打开饰品箱；刀箪笥中的刀随机折断；道具箱中的道具随机减少；金库资金减少3%。
**加入方法**：身上带着ジャンボ大根然后与其对话选择"このジャンボ大根でも食べるか？"。



### 美笑

**出现条件**：完成渡世"美女と野兽"后。
**出现地点**：6点到12点在おりょう身后出现。
**能力**：不能战斗；金库资金增加3%；早上会做饭团。
**加入方法**：对话选项选择"つきあえ"。



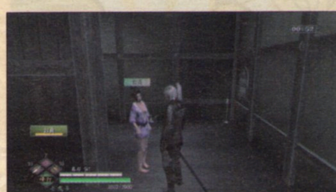
### 加奈

**出现条件**：完成渡世"村娘救出作战"。
**出现地点**：12点到16点在高种村みさえ身边出现。
**能力**：金库资金增加3%；随时开启道具箱。
**加入方法**：与她对话就会加入。



### お贞

**出现条件**：4个势力的好感度都是最低，在所有势力都杀一个人即可。
**出现地点**：20点到0在御千町有两层楼的房子里出现。
**能力**：可以战斗；能与被杀死的商人交易；金库资金随机增加或减少3%；刀箪笥中的刀随机折断；道具箱中的道具随机减少。
**加入方法**：用下段攻击把她的裙子割掉后与其对话即可。



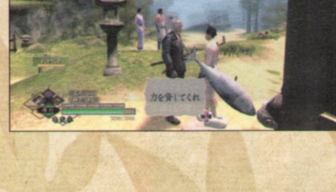
### ドナ

**出现条件**：无
**出现地点**：30日后8点到12点在宿场出现。
**能力**：可以战斗；金库资金随机增加或者减少3%；道具箱中道具随机减少。
**加入方法**：对话选项选择"目も前に居る侍などどうだ？"。



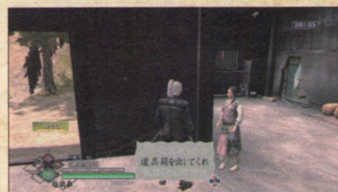
### にゃにゃ

**出现条件**：需要与街道、天奈城、御千町、高种村的四只猫搞好关系，平时在猫面前跪下，猫会有一些动作，经过一段时间后猫要是会主动跟随就算成功了。
**出现地点**：12点到18点在关所出现。
**能力**：可以战斗；金库资金随机增加或者减少3%；刀箪笥中的刀随机折断；道具箱中的道具随机减少。
**加入方法**：对话选项选择"あなたを守りたい"。



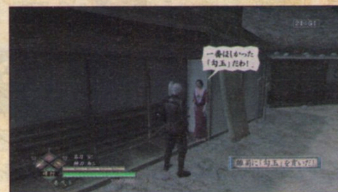
### みなも

**出现条件**：无。
**出现地点**：8点到12点在实利城的宿舍旁的厨房出现。
**能力**：随时打开道具箱；金库资金增加3%。
**加入方法**：装备秋雨或者海老天或者天乙女与其对话即可。



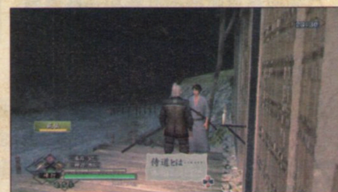
### 雏菊

**出现条件**：无。
**出现地点**：18点到0点在宿场出现。
**能力**：不能战斗；战斗中另敌人的行动频率下降；金库资金减少3%。
**加入方法**：身上要带有秘药，ひよこういろう白，勾玉，然后与其对话把这些都给她。



### 苑仙

**出现条件**：一周目内达成千人斩。
**出现地点**：20点到0点在关所出现。
能力：可以战斗；无特殊能力。
**加入方法**：战斗时用峰打击败他，之后在自家门口与其对话即可。



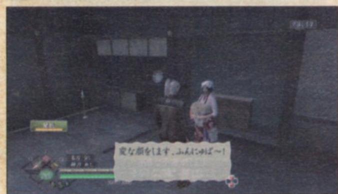
### おせい

**出现条件**：完成"おせいと共に"结局。
**出现地点**：18点到0点在高种村的田地出现。
**能力**：金库资金增加3%；刀箪笥中的刀随机折断。
**加入方法**：在关所与わかひこ对话，选择"おせい"，之后给他三个金蛋。然后再18点在0点去高种村的田地就能遇见おせい，与其对话即可。



### 兰姬

**出现条件：** 完成“魔性の经绿”一或二的其中一个结局。
**出现地点：** 18点到0点在天奈城出现。
**能力：** 金库资金随机增加或者减少3%。
**加入方法：** 晚上在关所与わかひこ对话，选择“兰姬”后付给他10000文。之后在18点到0点到御干町的屋子内与兰姬对话即可。



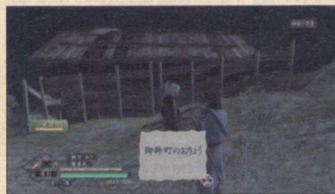
### 龙胆いつせ

**出现条件：** 完成“いつせと共に”结局。
**出现地点：** 18点到0点在街道出现。
**能力：** 刀箪笥中的刀随机折断；道具箱中的道具随机减少。
**加入方法：** 晚上在关所与わかひこ对话，选择“いつせ”后去杀3个不审者再去其对话，之后在18点到0点去街道就能找到龙胆いつせ。



### 先生

**出现条件：** 在本周目内打倒先生后。
**出现地点：** 18点到0点在道场旁的墓碑前出现。
**能力：** 随时开启道具箱。
**加入方法：** 先与其对话一次，选项随意，之后什么都别干就等着，也别动，等她开口后就会有加入的选项。





## 战斗篇

本作的时代背景为战国时期，自然游戏中有着各种势力斗争。玩家所要做的就是通过战斗存活下来，进入不同的结局。以下将为各位玩家介绍本作的战斗系统。

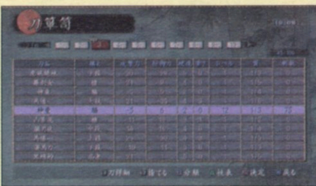
### 峰打ち与斩杀

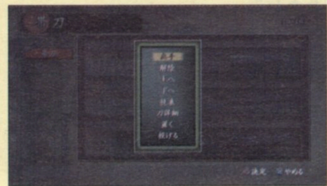
峰打ち即利用刀背对敌人进行攻击，将对方打至无法还手的状态，只要切换场景这些人便会恢复原样。而斩杀则是直接砍死对方，这样对方会掉落其所持的武器和一些道具。固有NPC一旦被斩杀后在本周目内便不再出现该角色。注意被峰打ち打倒的敌人也可以通过补刀将其斩杀。

Tips：在购物、锻造武器等结束之后将店主杀死，所付的钱便会掉落在地上，可以捡回来，但是在该周目内便无法利用此商店。杀死偷钱的小偷也可以在杀死小偷后将钱取回，不过小偷逃跑的速度比较快，很难追赶上他，因此时常注意周围是否有冲向自己的NPC。

### 武器

游戏中有着102种武器，每一种武器都有特定的握法，包括上段构え、中段构え、下段构え、肋构え、居合构え、片手构え、忍者构え和枪构え。每把武器也具有对应的技能，随着武器等级的提升以及使用技能书都会习得武器特有的技能。在锻造屋中还可以利用配件打造原创的武器，并将武器附带的技能设置上已经习得的技能。这类原创武器的各项能力值都是由自己选择的部件决定的，能力相对比较强，在挑战高难度的时候有一把强力的武器会使战斗轻松很多。





### 武器的状态




1. 硬度：硬度降低到0后武器便会损坏，损坏的武器可以在锻造屋修复；
2. 攻击力：影响给予敌人伤害的数值，可以在锻造屋进行强化；
3. 防御力：影响敌人对我方的伤害值，可以在锻造屋进行强化；
4. 命铭：对武器进行鉴定后给予的称号，会对武器的能力产生很大影响；
5. LV：武器当前的等级；
6. 技修得率：习得技能的百分数；
7. 重さ：重量，装备轻的武器的攻击动作较快，同时武器也容易折断；而装备较重的武器的攻击速度较慢，但是武器不容易折断，且有伤害加成；
8. 质：武器精练的限制次数；
9. 斩杀数：斩杀敌人的总数；
10. 构え：武器的握姿；
11. 经验值：利用该武器战斗取得的经验值；
12. 必要经验值：距离升级还需要的经验值；
13. 部件：在锻造屋制造的原创武器所使用的部件。

### 技能

本作中的技能种类繁多，根据武器的握姿又可以分为多种类型。除了上面所提到的的那些握姿所对应技能外还有空手技能、二刀流以及忍者二刀流技能。这些技能都附带在武器上，要习得全部的技能就需要将全部的武器收齐，再通过以下方式习得技能：

- 到达一定的刀等级；
- 用特定的技能打中敌人；
- 杀害一定数量的敌人；
- 用特定的技能给予敌人最后一击；
- 用必杀打倒敌人；
- 达成10连杀；
- 利用峰打ち攻击敌人；
- 用特定的技能攻击浮空的敌人；
- 将其他刀丢向敌人；
- 使敌人防御崩溃；
- 利用挪く技能使敌人重心不稳；
- 使用技能书。

其中空手、二刀流、忍者二刀流的技能只能通过使用技能书才可以习得。

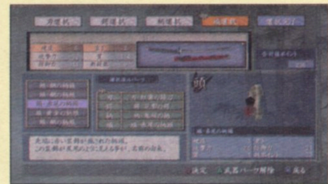
### 锻造屋

在高种村和御干町中可以找到堂岛兄弟，与之对话可以对武器进行强化和制造原创武器，还可以购买到一些锻造用的部件。



· 精炼：分为提升攻击力、提升防御力、攻击力防御力均衡提升以及提升硬度四种，根据“质”的不同，精炼的次数也不相同，不过当“质”最大值后玩家可以花重金突破限制，虽然花销不菲不过也的确很值得。

· 鉴定：满足一定条件后便可以对武器进行鉴定，鉴定完成之后可以赋予武器一个称号，不同的称号对武器的能力提升有着不同的影响，具体见下表：



| 称号对武器能力的影响 | | |
|---|---|---|
| 称号 | 附加能力 | 条件 |
| 神刀 | 防御力+100 | 等级25以上 |
| 名刀 | 攻击力+50，防御力+50 | 精炼到极限 |
| 妖刀 | 攻击力+100 | 斩杀1000人以上 |
| 君と | 防御力+140 | 俺の锹限定 |
| 只之 | 能力不变 | 小枝、ホウキ限定 |
| 万能 | 攻击力+35，防御力+35 | ネギ限定，等级10以上 |
| 刚剑 | 攻击力+80 | マンジカブラ限定，等级20以上 |
| 秘剑 | 攻击力+60，防御力+40 | カブラステギ限定，等级30以上 |
| 冷刀 | 攻击力+40，防御力+60 | マグロ限定，等级25以上 |

· オリジナル武器の作成：制作原创武器需要具有一套武器的配件。一套武器的配件包括“刃”、“锷”、“柄”和“头”四个部分，在确定锻造用的部件之后将确定武器的握姿和使用的技能，选择技能的点数不能超过所有部件的点数之和。

# 战斗的技巧

## 战斗顺序

在与大量敌人交战时，敌人会遵循一对一的战斗原则，当玩家锁定一个敌人之后，其他的敌人便不会对玩家进攻。需要改变锁定对象时可以按R2键进行切换。

注：在一击死难度下，只要打倒锁定的敌人之后其他的敌人便会向玩家进攻，此时很容易遭到敌人偷袭。

## 攻击的类型

①打击技：不使用武器的攻击，虽然造成的伤害不高，但是该类无法防御；
②投技：将敌人投出去，同样无法防御，将敌人引诱至角落，按住R1+△键可以无赖死敌人；
③浮空技：使对方进入浮空状态的技能；
④崩击：使防御中的敌人体势崩溃的技能。

## 战斗中的土下座

在战斗中可以进行土下座请求对方饶命，在遇到打不过的敌人时可以尝试进行土下座。注意并不是所有的人都肯接受求饶。

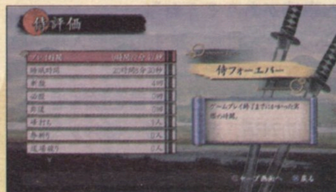



## 合わせ（见切り）、必杀和连杀

在受到敌人攻击的瞬间按下R2键，可以使敌人的这一击无效化，在成功后便会在一小段事件内出现必杀的预感。此时按下○键便可以发动必杀。必杀技可以无视当前敌人的体力，直接将其秒杀。在成功发动之后便可以通过QTE来进行连杀。在与部分强敌战斗过程中不会出现必杀的预感。

# 游戏结束与侍评价

在游戏中死亡、离开天奈国或者达成一定结局则游戏结束，此时会根据玩家在游戏中的行动给予侍评价，并给予玩家侍点作为奖励。当侍点达到一定程度时便会解锁主角的装饰品和游戏难度等。保存存档后使用通关存档进入下一周目，可以继承之前收集到的道具装备金钱等，使得游戏过程更加轻松。




## 称号

游戏中会根据流程中的选项和行为给予一定的称号，在状态画面可以确认。每次游戏只能获得一个称号，其中有部分称号只需要满足条件后离开天奈结束游戏即可获得。称号总计50种，具体取得方法的如下表所示。

| 全称号一览表 | | |
|---|---|---|
| 称号 | 获得条件 | 是否需要通关 |
| 称号王 | 获得除这个称呼外的全部称号 | — |
| 侍フォーエバー | 侍度超过120% | — |
| せつかち | 一小时以内通关 | 是 |
| 拳斗家 | 徒手攻击率100% | 是 |
| 今、一番抱かれたい侍 | 八人以上伙伴好感度50%以上 | — |
| 人斩りフォーエバー | 天奈住民杀害率100% | — |
| 杀さずの侍 | 以0杀人数通关 | 是 |
| 剑圣 | 体力消耗100以下通关 | 是 |
| 恋多き侍 | 获得10个以上的伙伴 | — |
| 达人の境地 | 体力消耗1000以下通关 | 是 |
| 必杀剑 | 用必杀技杀死100个人 | — |
| 千人斩り | 一次游戏内杀死1000个人 | — |
| 商人 | 合集购买10000文以上的物品 | — |
| 斩り侍 | 一次游戏内杀死300人 | — |
| 武士の情け | 用钝器击倒30个人 | — |
| すけべ侍 | 辱斩超过1000回 | — |
| 菜食侍 | 只食用蔬菜类食物 | — |
| さよ | 吃50个饭团 | — |
| 眠らずの侍 | 没有睡过一次觉通关 | 是 |
| 人见知り | 对话数在5次以下通关 | 是 |
| 鬼畜王 | 踢50次尸体 | — |
| 刀匠 | 制作过20把刀 | — |
| ポイ舍て侍 | 舍弃武器或者道具50次 | — |
| 刀オタク | 武器鉴定15次以上 | — |
| 动き者 | 完成20件委托工作 | — |
| 土下侍 | 土下座100次 | — |
| 道场破り | 杀死关所道场的3个人 | — |
| 迷惑王 | 踢尸体100次 | — |
| コレクター | 拾取武器或道具200次 | — |
| 坏し屋 | 破坏200个以上物品 | — |
| よくしゃべる侍 | 对话超过250次 | — |
| おせい大好き | 冲撞おせい50次以上 | |
| いつせ大好き | 冲撞いつせ50次以上 | — |
| 姬さま大好き | 冲撞蓝姬50次以上 | — |
| 女好き | 冲撞女性50次以上<br>（おせい，いつせ，蓝姬这三人除外） | — |
| 男好き | 冲撞男性50次以上 | — |
| 金持ち侍 | 身上携带超过10000文的钱 | — |
| 一匹狼 | 通关时没有获得任何伙伴 | 是 |
| 一途な侍 | 通关时只获得一个伙伴 | 是 |
| 侍大王 | 侍度超过100% | — |
| 真の侍 | 侍度超过90% | — |
| 伟大な侍 | 侍度超过80% | — |
| 侍师匠 | 侍度超过70% | — |
| 素敌な侍 | 侍度超过60% | — |
| 侍修行中 | 侍度超过50% | — |
| 胁役 | 侍度超过40% | — |
| 尻が青い | 侍度超过30% | — |
| ろくでなし | 侍度超过20% | — |
| 马の骨 | 侍度超过10% | — |
| 赤ん坊 | 侍度超过1% | — |

侍フォーエバー：侍度120%。建议在一击死难度下走“佛になった侍”结局的路线，且所有的选项按照结局攻略中大团圆路线的选项，通关后即可以达成。

せつかち：一小时内通关。并不困难，不用刻意挑选结局，开始就冲主线流程，按SELECT键跳过事件就可以了。

拳斗家：空手攻击率100%。可以选择一击死难度，这样就可以节省很多时间，但空手无法防御所以对操作没自信的话还是选择易难度慢慢磨过去。

今、一番抱かれたい侍：伴侣的好感度超过50%。需要10个伴侣的好感度达到最高才行。

杀さずの侍：不杀一人通关。所有战斗都用峰打ち击败对手。

剑圣：体力消耗100以下通关。选择强制战斗少的结局来打，难度选择易，武器的攻击力也需要有一定的保证。

千人斩り：一周目内杀死1000人。可以通过反复接受百人斩的任务来达成。

土下侍：土下座100次。这个必须对着人跪，否则不算。

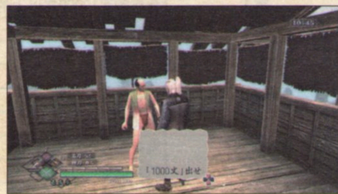
INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

# 侍 游戏心得 WAY OF THE SAMURAI 3

游戏因为有着非常丰富的收集内容所以不可避免的要进行各种刷，下面就为各位介绍一下关于刷的技巧和一些心得。

## 刷钱

游戏一开始去街道在某个树洞里可以拿到死雷刀价值300文，每天都能拿，不过这个效率并不高，拿完死雷刀后去实利城加入樱花党，剧情过后与房中的3人对话，对话后就等着，除了老大源十郎外其他两个人过一会儿就会离开，当他们离开后拔刀把源十郎干掉，如果觉得有难度一开始就选择“易”难度来进行，干掉源十郎后后，就会成为樱花党的新老大了，此时出天守阁找“常次”，与其对话后可以要钱，但只能要两次，一次1000文，要完后选择“至邻国”结束游戏，这样一次快的话不用10分钟就有2300文，初期就这么刷。当资金积累到20000时去找雪乃，让其成为伴侣，她的能力是让金库的资金每天增加3%，金库里留10000文，然后带着10000文去宿场的兵具店买技能书，记住书只有在第5天才能买，把书买满后，把兵具店的商人干掉，把钱取回来，再到下方的饰品店把书都卖掉，原始资金越多刷的越快。



## 刷侍点

身上有10000文之后游戏开始时就有一个称号“金持侍”，此时就可以反复使用进入游戏然后选择“至邻国”的方法来刷侍点了，游戏难度越高侍点越多，在“超难”难度下一次300点，每次只要1分和左右很快就10000点了。中间如果无聊了可以去拿一些比较好拿的称号。

## 刷物品

游戏中虽然可以在购物后把商人杀死把钱取回但这样做的话会扣侍点，所以这里介绍一下不用亲自动手就可以干掉商人的办法，商人的旁边都会有保镖，在购物结束后拔刀让保镖来砍你，此时躲在商人的身后或者站在其旁边的话商人就会被保镖砍死，这样做既可以把钱收回来又不用扣侍点。另外堂岛兄弟周围没有保镖，所以在拔刀后不要先砍他们，要等他们先攻击你之后再干掉。利用上述方法就可以开始刷物品了，当然最理想的是在侍点已经刷到10000点的情况下，毕竟那时候与侍点相关的奖杯和物品都解开了，所以也就不用考虑扣点的问题了，买完直接杀。

### 传说的商人

游戏中只要加入任意势力后在游戏的第5天传说的商人必然会在街道出现，但10次事件后必然会消失，某些武器和部件需要用金蛋去他交换，方法是看过他的商品再次对话选择最后一项就可以，金蛋可以在5的倍数的日子里在高种村的杂货店里购买，一个6000文。

## 各难度区别

各个难度最大的区别就在于敌人各项数值的变化和攻击频率的增加，同时每个难度都有本难度限定掉落的物品，传说的商人所出售的物品也会出现变化。

### 一击死难度

一击死指的是被武器所伤害到便死亡，使用踢等体术攻击是不能一击打倒对方。因此在战斗中适当的防御可以有效防止被敌人一击击杀。以下将介绍一些一击死难度下的心得。

①混战：在混战中，我们所需要做的就是躲在一旁看戏，等对手只剩下一个时便马上冲上前，在他出招前秒杀之，在加入藤森势力的选拔战中会用到这一点；

②势力战：在两个势力进行混战时，我方的重要角色是不会死亡的，利用这一点同样躲在狭窄处看戏，靠该角色来杀敌，若有敌人过来则快速杀之；

③单挑战：单挑战中建议使用二刀流，按□键进行攻击，此种攻击比较容易弹开防御中敌人的武器并趁机给予其致命一击。切忌在攻击时不要推动摇杆，否则有可能出现重心不稳的情况，此时便很有可能被敌人斩杀。虽然按△键攻击时攻击范围比较大，但在敌人防御的时候不如前者好用，不容易破防。

④达到指定地点：在这种情况下需要收剑，快速跑动绕过敌人。在藤森兵进攻樱花党，要求拯救佑马时便可以绕过绝大部分的敌人，直接进入天守。

# 侍 流程、结局篇 WAY OF THE SAMURAI 3

主线流程相关事件在地图是是以感叹号来表示，游戏中触发过12个主线事件后必然会出现信长来袭的剧情，之后就会依照之前玩家的所触发事件的不同来决定结局内容。

### 结局1：大团圆

进入大团圆结局的流程如下：

1. 一开始选择“大丈夫　とはいえないな……”；
2. 出门发生与宗近的事件；
3. 打倒骚扰千鸟的小混混；
4. 发生与幸太的剧情，选择“まあ落ち着け小僧”；
5. 去御干町在中央桥附近触发兰姬的事件；
6. 来到天奈城，加入藤森势力；在这里要求玩家在一定时间内打倒全部敌人，由于这是一场混战，在进攻时只要注意自己身边的敌人就好。在一击死难度下可以一开始往左下方跑，等敌人只剩下一个人时上去补刀即可。
7. 到街道发生雪园的事件，事件结束后与他对话；
8. 到实利城与门卫对话后会发生战斗，将门卫的体力削减至一半以下就可以加入樱花党；
9. 到朽叶之原的寺庙门前发生信之助与佑马的剧情，之后与信之助对话选择“私はあなたの味方です”
10. 晚上后来到朽叶之原的断首石像附近，发生信之助与おせい的剧情。剧情后与おせい对话，选择“入み入った事情がありそうね”；
11. 来到实利城，发生抢夺商人物品后召开宴会的剧情；
12. 回到朽叶之原的断首石像附近，与信之助对话，选择“樱…樱井か”；
13. 天亮后回到高种村，与幸太对话，选择“いや……なかなかの腕前だぞ”；
14. 来到天奈城中，发生桐江与信之助的对话事件，选择“いや……なにも……”；
15. 晚上后来到朽叶之原的断首石像附近与信之助对话，选择“わかった”；
16. 前往任意地方，发生信长袭来事件；
17. 回到高种村，发生宗近与おせい的事件；
18. 前往实利城，在城门附近遇到

源十郎，选择“それはできないな”后杀死他；（放他走也不会影响结局，只影响通关后的侍点评价。）

19. 在城门前触发信之助剧情；（可以跳过）

20. 来到二楼，触发剧情，选择“ならば　力ずくで引っぱっていく”后利用峰打ち打倒佑马，之后从后门逃出；

21. 返回高种村，发生信之助与おせい的剧情，三次选项分别为“主膳を讨たねば争いが绝えませぬ”“信之助殿　谛めましょう”、“俺が怀剑を持って行く”；

22. 在刑场上进行三次选项后进入战斗，打倒一定数量的藤森兵后便可以前往天奈城。刑场上的三次选项只影响最终的侍度和得到侍点，建议选择“是非に及ばず”、“やめろ！来てはいけない！”、“信之助殿……みんな……”；

23. 来到天奈城的最上层，打倒藤森，进入大团圆结局。



## 结局 2：おせいと共に

与おせい一起的结局条件中最重要的是取得おせい的好感，要通过不断进出高种村来触发与她的对话选项，回答的选项有以下几种：

“叹いても仕方ないだろ”、“立ちむかえばいい”、“弱さを言い译にするな”；

“その通りだな”、“今の世では、侍は必要恶なのだ”、“そういう未来のために俺は战う”；

“气をつけよう”、“…………”、“俺が、时代を变えてやる”；

“战う理由があるからだ”、“未来のためだ”；

“俺も、そう思う”、“この村の风景は好きだぞ”、“のどかな田园风景かな？”；

“だからこそ、祭りをやるべきだ”、“それは人々の绊となる”、“俺もだ”；

选项若不小心选错，おせい会生气，此时按照“もしかして、怒ってる？”、“ごめんなさい……”来选择她便会原谅玩家，之后的选项便不能够再次犯错，否则便无法进入此结局。之后需要触发幸太的怀剑事件，在信长来袭前的黄昏时候来到高种村的田边触发与おせい一起耕种的剧情，其中的选项选择“ふたりなら　二倍　耕せる”。信长来袭后来到高种村触发事件，再救出佑马，返回高种村便发生おせい逃亡的事件，选择“わかった。天奈を出よう”和她一起离开天奈，在关所打倒信之助之后便进入此结局。



## 结局 3：佛になった侍

参照大团圆结局，与辛太的两次事件必须触发，其他流程的事件可以漏掉一个，在最后的事件中选择“俺が怀剑を持って行く”即可进入此结局。

## 结局 4：乱世に散った花

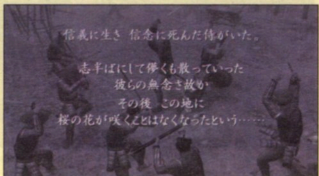
流程按照结局 3 的路线，在最后的事件中选择“おせいが出て行くしかないな”即可。

## 结局 5：樱井家再兴成る

参照大团圆结局，在高种村剧情中选择“今は樱井家迹取りの力が必要なんだ”，之后与佑马对话两次，便自动前往刑场。救下信之助后打倒一定数量的敌人便能突入天奈城，打倒藤森即进入此结局。

## 结局 6：败北の诗

参照结局 4，在刑场剧情中拔刀，选择“信之助殿，助太刀いたす”后打倒一定数量的藤森兵，发生藤森劝降事件后选择“ぶざけるな！断る！”后便进入此结局。




## 结局 7：无念の信之助

按照大团圆的路线，信长来袭后将おせい杀死，离开后再回到高种村，打倒便进入此结局。

## 结局 8：篡夺の玉座

按照大团圆的路线，在信之助劝说おせい时选择“主膳を讨たねば争いが绝えませぬ”和“静流を斩って俺が遗儿を名乘る”，打倒一定数量的敌人后便进入此结局。




## 结局 9：主膳坠つ一

加入藤森势力后，完成五次渡世，将报酬上升到 400 文以上，触发一定剧情后便可以来到天奈城三层触发藤森召见的事件，剧情中选项分别为“身に余る光荣にござる”、“忠は大殿にあり”、“拙者の主は大殿ただ一人”、“一命を投げ打つ觉悟はできている”、“ありがたき幸せ”的顺序选择即可取得主膳的好感，之后在发生信长来袭的剧情后来到天奈城，与桐江对话，向樱花党进攻，打倒源十郎后返回城中救下主膳，之后的剧情选择“天下を取るのはおれだ”便进入此结局。




INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

## 结局 10：主膳坠つ二

按照结局 9 的路线，在取得主膳好感后发生一定剧情，在天奈城最上层会发生主膳喝酒的事件，此时拔刀杀死他便进入此结局。

## 结局 11：主膳坠つ三

按照结局 9 的路线，在取得主膳好感后即可拔刀打倒他，即进入此结局。注意不要在事件中拔刀。

## 结局 12：主膳と共に一

按照结局 9 的路线，在最后救下主膳的剧情中选择“仰せのままに……”即进入此结局。

## 结局 13：主膳と共に二

按照结局 6 的路线，在最后主膳劝说加入他的军队打倒信长时选择“ぜひ家臣にしてください”。

## 结局 14：主膳と共に三

在取得主膳好感之后，在高种村触发幸太出示怀剑的事件，回到天奈城后触发信之助与桐江的剧情，选择“その家纹…高种村で…”，随后随着剧情发展便进入此结局。在触发幸太的怀剑事件之前若触发了桐江的“收取高种村税收”的事件并且威胁村民交税，与村民的好感度便会降到最低，该事件便无法触发。




## 结局 15：魔性の络缲一

1. 在御干町触发兰姬的事件，之后加入藤森的势力并取得藤森好感；
2. 到高种村杀死一个村民，切换场景后可以接到百人斩的渡世，杀死 100 人后找到兰姬便可以触发事件；
3. 随后去触发主膳喝酒的事件；
4. 白天时回到家门口可以见到侍女，对话后回屋里睡觉到晚上；
5. 去见兰姬；
6. 信长来袭后跟随桐江进攻实利城，打倒源十郎后回到天奈救出主膳；
7. 在事件中选择“仰せのとおりに”，杀死主膳。



## 结局 16：魔性の络缲二

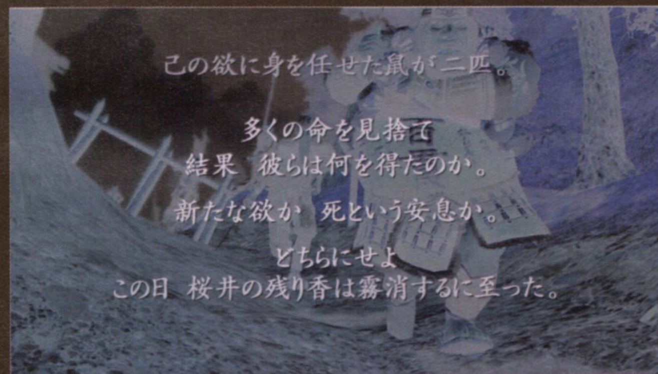
按照结局 15 的路线，在最后使用峰打ち打倒主膳即进入此结局。

## 结局 17：野武士として死す

游戏开始后加入樱花党，触发事件至信长来袭后来到实利城参加宴会，藤森兵袭来后逃到外面，剧情后进入此结局。

## 结局 18：松崎と共に

加入樱花党后，在常次处完成渡世几次后使任务报酬增加至 400，信长来袭触发事件至信长来袭后来到实利城参加宴会，剧情中选择“私もお供にします”，与源十郎一同杀出实利城。



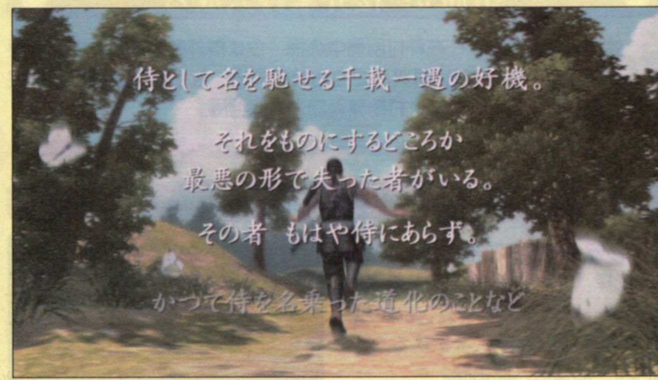

## 结局 19：いつせと共に

加入樱花党后，通过反复进出实利城来与いつせ对话，在她练剑时与她切磋，练剑两次以后便可以触发她的情感事件，选择“なぜだろうな”。在いつせ的好感度最高的情况下发展剧情至信长袭来，此时来到实利城找到她，和她一起杀进天奈城，打倒藤森。

いつせ好感度是否达到最高的判断依据：与她附近的菊千代对话，若他向玩家袭来则说明いつせ的好感度达到最高。

## 结局 20：空气が读めない人

按照结局 2 的路线，在两人到达关所的剧情中拔刀或者一开始选择“三途川でも见えるが”，不触发幸太的怀剑事件，推进剧情到信长来袭，在家里睡两天后，在白天找到幸太，与他对话时选择“そんな怖いことできるか！”即可进入此结局。





## 结局 21：侍は暗跃する

先加入两方势力，白天到街道触发雪园的两个事件，随后在夜里触发雪园的两个事件，之后尽量触发夜晚的事件，在信长来袭前的晚上再到街道触发他的事件，信长来袭后等晚上到街道去找雪园，之后便可以潜入天奈城的天守杀死藤森。

## 结局 22：鬼の传说

隐藏结局，此结局不包括在全路线通关的奖杯条件中。这个结局要求杀害率 100% 以上，包括要杀死村民和琵琶法师等。随机出现的敌人以及百人斩渡世中的敌人都不计算在内。场景中不少人物只在特定的时间段出现，需要切换白天和夜间来寻找住民。在杀死一个区域内的所有住民后，该区域中的伴侣便不会再次出现。游戏开始后便先加入两方势力，获得藤森召见后便可以开始屠杀，当杀害率达到 99.45% 以上时便可以去杀死主膳通关。在屠杀时建议留下一个琵琶法师用于存档，在杀害率足够时便可以杀死他。

# 侍 全渡世

WAY OF THE SAMURAI 3

玩家在地图上标有“渡”字的位置与委托人对话即可接受渡世。

游戏中一共 4 个势力每个势力都一个委托人，天奈城和实利城的渡世需要加入所属的势力才能接受。

渡世可以重复接受，但渡世是随机委托玩家不能选择，如果不想做这个渡世可以在接受后直接与委托人对话使渡世失败即可。

某些势力的渡世会影响剧情的走向，汇报完任务后只要切换场景即可再次从委托人处接到任务。

任务的所在地域虽然不会变更，但目标人物或者物品的具体位置却是随机的。

## 高种村

| 开启条件 | 无 |
|---|---|
| 地点 | 家附近的老太太 |

### みさえの胜负下着

接受任务后前往朽叶之原帮老太太寻找一件物品，物品是个暗绿色小包裹，出现地点是随机的，物品比较容易出现下列地点：东北方向的羊肠小道上；东北方面的祠堂前；南面的箭塔附近；通往东南的路边琵琶师附近的竹林下；琵琶附近的桌子上；沿河的岩石上；吊桥的附近。另外在找到道具后会被乌鸦袭击，包裹被被偷走就算任务失败，所以在会找到东西后先观察一下乌鸦的位置然后从最近的出口离开就行了。



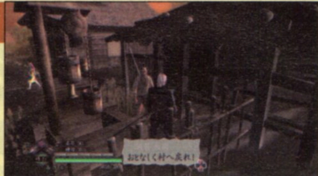
### 荒ぶる民

去目标地点与背箩筐的农民对话叫他们回家。如果对话选项选择“问答无用”则可以直接把他们都杀掉。

### 战の火种を消せ！

将混战的的双方都干掉即可。

### 村娘救出作战



去街道把浪人和强盗都干掉，然后和女孩对话带着她会高种村即可，不能用快捷移动。开打的时候要注意保护好女孩，别让敌人或自己误杀了她。

### 食物の怨み

去御干町找到目标人物后用峰打击败他就行，记住千万别杀死他，否则任务算失败。另外目标人物会逃跑。




### 家出三兄弟

去关所寻找出走的三个小孩，不是很难找，三个人比较容易出现在下列位置：道场 1 层；地图右下；地图左下；井旁边；栅栏里侧；荷塘中的小岛；地图右上的松树附近；悬崖下的洞穴；悬崖下的草丛中；茶店附近。




### 主膳暗杀

去御干町将主膳干掉，他在御干町一间有阁楼的房子里，在战斗末端他会下跪求饶，别理他，一刀将他砍死即可，否则他会逃跑。另外此人并非主膳的真身，所以完成这个渡世并不会解开击败主膳的奖杯。

### ちょつとしょこまで

用走动的方法将老太太推到或者挤到她想去的地方，离开老太太一定距离就会算任务失败，并且不能在跑动中撞她，撞到 3 次也会算任务失败。




### 浪人百人斩れるかな？

去指定地点干掉 100 人即可。

### みさえの挑战状！

与高种村好感度最高时才能接到。晚上去指定地点与老太太战斗获胜即可，在战斗中如果杀死老太太可以获得她的武器，但本周目不能再接受高种村的渡世，用峰打击败的话则第二天还是可以去老太太那里接受渡世，不过此任务将不再出现。

### 白刃の浪！

高种村好感度最低时可以接到。去目标地点干掉 100 人即可。

## 御干町

| 开启条件 | 无 |
|---|---|
| 地点 | 御干町的おりょう |

### おりょうのおつかい！



在天奈城外找到使者，与他对话选择“清成殿に届け物です”，然后把信给他就可以了，使者的位置在天奈城外的随机地点。

### 人斩りを亡き者に！

去指定地点把目标人物干掉即可。

### 天奈の玄关扫除！

去指定地点把参与混战的人全部干掉就可以了。

### 美女と野兽

见到恶人后与其战斗，获胜后与女人对话即可。

### うぬぼれの代价！

找到隐藏的三个目标人物并且干掉即可。

### 山贼の凄い亲分！

去目标地点将亲分干掉即可。

### 自慢高慢马鹿のうち！

在天奈城城外见到目标人物后与其对话，对话中的三个选项按照一、二、一的顺序来选择，之后会发生战斗，需要把对手的刀打断，而且不把对手打晕或者打死都会使任务失败，所以战斗中只在对手防御时攻击，如果武器攻击力很高，建议换一把攻击力比较低但硬度很高的武器来挑战。



### 下手人の手！



去关所找到藤森兵与其对话选择第二项，给他的钱数随意，然后再给他食物，他就会进入关所进行刺杀任务，若不给他钱和食物，刺杀任务必然会失败，有时候就算给了钱和食物任务也会有失败。如果目标任务从关所里出来了，就可以靠自己动手干掉，此任务比较考验人品，不行的话就多刷几次。

### 朽叶ヶ原を血に染めて

去指定地点干掉 100 人即可。

### おりょうの决意！

与御干町的好感度最高时才能接到。晚上去指定地点与おりょう战斗，获胜即可。战斗中可以杀死おりょう并且获得她的武器但本周目就不能接御干町的渡世了，所以还是建议用峰打将她打晕就行了。

### 濡れ衣は血のしめり！

与御干町的好感度最低时才能接到。去指定地点干掉 100 人即可。

## 天奈城

| 开启条件 | 加入天奈城的势力后 |
|---|---|
| 地点 | 天奈城大将清成 |

## 处刑侍が参る!

接受任务时对话选项选择“頼もう”然后是“すぐに行って参る”。去目标地点找到坐在地上的囚犯，然后不要和他对话直接上前用峰打攻击他直到出现对话为止，看见士兵后千万别与其对话，否则他会逃跑的。另外本任务有一定几率变成教训偷密函的士兵或者杀掉叛逃的士兵但任务名不变，所以在接到任务后要先去状态菜单确认下。

## 犯人はお前か!

先与清成确认犯人的特征后去御干町选择三个嫌疑人然根据他们的反应来判断是否是犯人。犯人有以下四种特征：

①なぜか急に土下座する。反应：会因为腰痛、发现“好土”或者只是为了爽快而进行土下座的人；

②おにぎりを“腹いっぱい食った”。反应：三人中其中一个会说“腹いっぱい…”另外两人则说“腹がすいた”；

③猫好き。反应：会说“にゃ～”和“猫を饲おう”；

④ヘンテコな歌を歌う。反应：会唱带有“○○ちょっと～うざい～”和“ねんざ!!!”这两句话的歌。

## 喧哗两成败!

把参与斗殴的人全部用峰打击败即可。

## 清成とかけっこ?

与清成围着天奈城跑一圈，速度比清成快就算成功。

## 处刑侍が参る! 关所で侍大将を暗杀

此任务不能被士兵发现，再找到侍大将后将其干掉就算成功了，侍大将的背后插有一个旗子，很容易就能认出来，另外侍大将在见到玩家后会逃跑。

## 天奈の幽灵骚动

晚上去指定地点见到对着墙哭泣的女鬼用峰打ち将其干掉即可，另外女鬼在跪下后会吸收玩家的体力，只要不停地对她不断攻击即可。注意直接斩杀打倒女鬼后体力会强制变为1。打倒女鬼后她会掉落一个药人形，将它带回去交给清成后可以吓他……

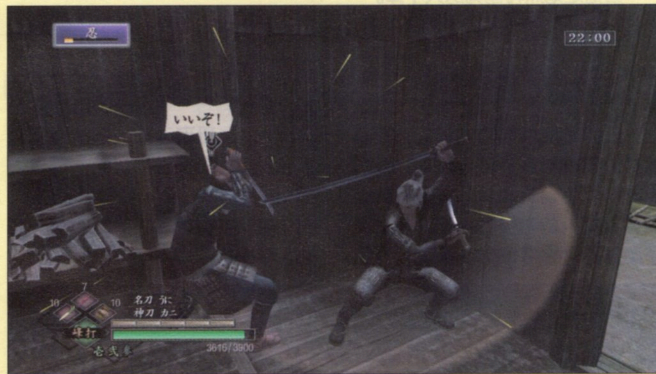



## 藤森の忍!

去实利城找到戴面具的士兵，击败他即可。另外战斗如果拖得时间太长的话敌人会再次隐藏起来需要再次寻找，所以要速战速决。

## 乳子诱拐事件!

去指定地点找到诱拐犯并与其对话，对话选项选择第三项，将他们干掉后捡起从他们身上掉落的“赤子”就可以回去交差了。另外诱拐犯有第一几率把孩子藏起来，这就不能杀掉他们了，要用峰打将他们击败后上前去问话然后去相应的地点寻找，下列是可能出现的地点：高种村的梯田2层的栅栏附近；高种村存档点附近的栅栏内；朽叶之原的广场中央下方的附近的折断的木头上；朽叶之原的东北方向最深处的祠堂前；街道的寺庙正面；街道寺庙旁下去后小桥旁的松树边上的石灯笼上；街道空树洞内；御干町地图左上角的民宅中。此外，还可以付1000文给诱拐犯，他们交出“赤子”后可以杀死他们取回钱。注意当他们丢出10个“赤子”时不要轻易杀死诱拐犯，因为汇报的时候有一定概率会说还少一个……此时需要再次找到诱拐犯询问最后一个“赤子”的下落。




## 藤森侍が立つ!

去指定地点干掉100人即可。

## 亡き国の鬼神

与天奈城信赖度最高时才能接到。晚上去指定地点找到四名身穿铠甲的武士，上前把他们干掉后清成就会出现，此时再击败清成即可。本任务如果用峰打击败清成，任务就被判定为失败，但之后可以再接到天奈城的渡世，杀死清成的话任务虽然成功，但本周目就无法再接到天奈城的渡世。

## 孤高の殿

只有与天奈城好感度最低时才能接到。同样是去指定地点干掉100人。

# 实利城 樱花党

| 开启条件 | 加入樱花党 |
| --- | --- |
| 地点 | 实利城的常次 |

## 樱花の尊严

找到目标人物后取其对话，他会主动攻击玩家，然后用峰打攻击到到他求饶或者直接击倒他就可以了。

## おわび屋!

找到生气的女人后与其对话，玩家需要下跪或者给她钱。

### 猫の手も借りたい！

去关所找到猫后不停的撞它，撞几次就会出现猫投降的提示，然后与它对话并给它干物，猫就会去关所中拿取任务物品，玩家在原地等待即可。

### 鲔斩！

在限定时间内将鱼切碎即可。

### 俺たちのげんぢゅうろう！

去指定地点将偷狗的人干掉。

### 辱斩り祭り？

去指定地点找到大腿上有刺青的女人然后把她带回实利城。难度很高的渡世，玩家必须很精确的让刀擦着女人的裙子边攻击才能把裙子削掉，之后才能确认大腿上是否有刺青，一旦攻击到人就被判定为任务失败，而且只要玩家一旦拔刀女人就会乱跑，女人数量又非常多，所以需要多加练习，并且要有一定的运气才行。




### 樱花の绳张り！

去指定地点将敌人全灭即可。

### 爱しのげんぢゅうろう！

先与常次对话，对话选项选择第三项后，去找目标小狗，目标小狗的位置不会显示在全体地图上，要通过与常次对话确认小狗的位置，之后到该地域去寻找。需要注意常次所给出的出现范围并不一定是精确的，有时候他会说出在高种村的邻近区域中。找到后与小狗对话选择让它回家就可以了。

### 地狱に私！

去指定地点救出同伴，战斗时当心别误伤了同伴，而且要速战速决否则时间一长同伴会自动死亡从而导致任务失败。

### 红の樱花缭乱！

去指定地点干掉100人即可。

### 血の泪！

只有与实利城的好感度最高时才能接到。去指定地点与常次战斗获胜即可。如果杀了常次，在本周目则不能接到实利城的渡世，但可以获得他的武器，用峰打击败他的话可以继续接到实利城的渡世。

### 朽叶之原の武勇传！

只有与实利城好感度最低时才能接到。去指定地点干掉100人即可。

## 侍 全商店

WAY OF THE SAMURAI 3

**高种村**

**堂岛（弟）**

| 名称 | 价格 | 效果 | 出现条件 |
|---|---|---|---|
| 打ち粉 | 500文 | 攻击力+5质+1 | 初期 |
| 刀油 | 500文 | 防御力+5质+1 | 初期 |
| 天草砥石 | 1000文 | 攻击力+10防御力−5质+1 | 初期 |
| 天照砥石 | 1000文 | 防御力+10攻击力−5质+1 | 初期 |
| 中流刀 | 1000文 | 最初的刀 | 初期 |

**杂货店**

| 名称 | 价格 | 效果 | 出现条件 |
|---|---|---|---|
| 干物 | 180文 | 体力300回复 | 初期 |
| 大根 | 80文 | 体力100回复 | 初期 |
| ジャンボ大根 | 400文 | 体力600回复 | 5日到10日间 |
| しおれた大根 | 40文 | 体力50回复 | 初期 |
| きのこ | 100文 | 体力100～300回复 | 初期 |
| 技ノ书 | 800文 | 学会一个初步技能 | 初期 |
| たまご | 50文 | 体力200回复 | 初期 |
| 金のたまご | 6000文 | 体力全回复 | 5的倍数的日子 |
| 鬼辛子 | 400文 | 30秒内攻击力+50% | 4日到10日 |
| 形代 | 400文 | 30秒内防御力+50% | 4日到10日 |
| 武士の肩当て右 | 500文 | 装饰品 | 3日 |
| 武士の肩当て左 | 500文 | 装饰品 | 3日 |
| 武士の笼手右 | 500文 | 装饰品 | 5日 |
| 武士の笼手左 | 500文 | 装饰品 | 5日 |
| 武士の胫当て右 | 500文 | 装饰品 | 5日 |
| 武士の胫当て左 | 500文 | 装饰品 | 5日 |
| 弓矢 | 400文 | 装饰品 | 7日 |
| 矢筒 | 300文 | 装饰品 | 7日 |

| 名称 | 价格 | 效果 | 出现条件 |
|---|---|---|---|
| 钓竿 | 400文 | 装饰品 | 7日 |
| 鱼笼 | 300文 | 装饰品 | 7日 |
| 兜饰り角 | 1000文 | 装饰品 | 9日 |
| 面颊 | 500文 | 装饰品 | 9日 |
| 飞んできた矢 | 200文 | 装饰品 | 9日 |
| 刺さった矢 | 300文 | 装饰品 | 9日 |
| 武士の兜 | 400文 | 装饰品 | 10日 |
| 兜饰り爱 | 400文 | 装饰品 | 10日 |
| 兜饰り月 | 400文 | 装饰品 | 10日 |

**御干町**

**堂岛（兄）**

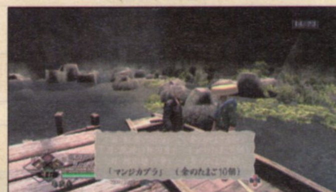
| 名称 | 价格 | 效果 | 出现条件 |
|---|---|---|---|
| 打ち粉 | 500文 | 攻击力+5质+1 | 初期 |
| 刀油 | 500文 | 防御力+5质+1 | 初期 |
| 天草砥石 | 1000文 | 攻击力+10防御力−5质+1 | 初期 |
| 天照砥石 | 1000文 | 防御力+10攻击力−5质+1 | 初期 |
| 中流刀 | 1000文 | 最初的刀 | 初期 |

**杂货店**

| 名称 | 价格 | 效果 | 出现条件 |
|---|---|---|---|
| おにぎり | 150文 | 体力200回复 | 初期 |
| 干物 | 180文 | 体力300回复 | 初期 |
| 大根 | 80文 | 体力100回复 | 初期 |
| ひよこういろう | 600文 | 体力1000回复 | 初期 |
| ひよこういろう | 1000文 | 体力2000回复 | 5日 |
| 高丽人参 | 2000文 | 体力0时自动回复500点体力 | 5日 |
| たまご | 50文 | 体力200回复 | 5日 |

| 宿场 | | | |
|---|---|---|---|
| 兵具店 | | | |
| 名称 | 价格 | 效果 | 出现条件 |
| 刀箪笥 | 2000文 | 刀箪笥（武器箱）增加 | 初期 |
| 中流刀 | 1000文 | 最初的刀 | 初期 |
| 数珠 | 500文 | 体力最大值+20 | 初期 |
| 技ノ书 | 800文 | 学会一个初　技能 | 初期 |
| 鬼辛子 | 400文 | 30秒内攻击力+50% | 初期 |
| 达人ノ书 | 500文 | 15秒内连杀QTE时间延长 | 初期 |
| 护符 | 1000文 | 体力最大值+50 | 3到10日 |
| 奥义の书 | 1200文 | 学会一个高等技能 | 3到10日 |
| 形代 | 400文 | 30秒内防御力+50% | 3到10日 |
| 无手极ノ书 | 800文 | 学会一个空手技能 | 4到10日 |
| 见切ノ书 | 1000文 | 学会一个见切技能 | 4到10日 |
| 阿修罗きのこ | 800文 | 30秒内攻击力与防御力+50% | 4到10日 |
| 秘奥义ノ书 | 1600文 | 学会一个秘传技能 | 5到10日 |
| 二刀极ノ书 | 1000文 | 学会一个二刀流技能 | 3到10日 |
| 忍者二刀ノ书 | 1000文 | 学会一个忍者二刀流技能 | 3到10日 |
| 饰品店 | | | |
| 名称 | 价格 | 效果 | 出现条件 |
| 数珠 | 500文 | 体力最大值+20 | 初期 |
| 勾玉 | 1500文 | 体力最大值+100 | 初期 |
| 能面 | 500文 | 装饰品 | 初期 |
| 般若面 | 500文 | 装饰品 | 2日 |
| 琵琶 | 500文 | 装饰品 | 2日 |
| 三度笠 | 500文 | 装饰品 | 3日 |
| 高杨枝 | 100文 | 装饰品 | 3日 |
| 酒瓶 | 500文 | 装饰品 | 3日 |
| 市女笠 | 400文 | 装饰品 | 3日 |
| 结袈裟 | 500文 | 装饰品 | 4日 |
| 浪人笠 | 400文 | 装饰品 | 4日 |
| 卒塔婆 | 200文 | 装饰品 | 4日 |
| 尺八 | 500文 | 装饰品 | 4日 |
| 天盖 | 400文 | 装饰品 | 5日 |
| 捻り钵巻き | 400文 | 装饰品 | 5日 |
| 真珠のネックレス | 300文 | 装饰品 | 5日 |
| 额当て | 500文 | 装饰品 | 5日 |
| 钵巻 | 300文 | 装饰品 | 6日 |
| ひょうたん | 300文 | 装饰品 | 6日 |
| かんざし | 500文 | 装饰品 | 6日 |
| 丸眼镜 | 300文 | 装饰品 | 6日 |
| がま口财布 | 400文 | 装饰品 | 7日 |
| 阵笠 | 500文 | 装饰品 | 7日 |
| 神乐笛 | 500文 | 装饰品 | 7日 |
| キセル | 800文 | 装饰品 | 8日 |
| たぬきしっぽ | 500文 | 装饰品 | 8日 |
| 忍び隠し | 600文 | 装饰品 | 8日 |
| 独眼流眼带 | 500文 | 装饰品 | 9日 |
| 日本一 | 400文 | 装饰品 | 9日 |
| コサージュ | 800文 | 装饰品 | 9日 |
| 钵金 | 500文 | 装饰品 | 10日 |
| 天下无双 | 500文 | 装饰品 | 10日 |
| 风吕敷 | 500文 | 装饰品 | 10日 |
| 印笼 | 800文 | 装饰品 | 10日 |



| 街道 | | | |
|---|---|---|---|
| 传说的商人 | | | |
| 名称 | 价格 | 效果 | 出现条件 |
| 秘药 | 3000文里 | 体力变0时自动回复1000点体力 | 初期 |
| 心眼ノ书 | 800文 | 30秒内连杀QTE时间延长 | 初期 |
| 达人のサングラス | 1200文 | 装饰品 | 初期 |
| 异国のサングラス | 1000文 | 装饰品 | 初期 |
| 雷神太鼓 | 500文 | 装饰品 | 3日 |
| 忍卷物 | 800文 | 装饰品 | 3日 |
| 王将 | 500文 | 装饰品 | 5日 |
| 巨大手里剑 | 1200文 | 装饰品 | 7日 |
| 大仏の头 | 800文 | 装饰品 | 9到10日 |
| 千手观音右 | 500文 | 装饰品 | 9到10日 |
| 千手观音左 | 500文 | 装饰品 | 9到10日 |
| 金卷きの刀身 | 2000文 | 武器部件 | 10日 |
| 角铁の锷 | 500文 | 武器部件 | 1日 |
| 黑地存えの柄 | 500文 | 武器部件 | 1日 |
| 金染めの柄头 | 500文 | 武器部件 | 1日 |
| 鲛鳍の刀身 | 2000文 | 武器部件 | 2日 |
| 鲛鳄の锷 | 500文 | 武器部件 | 2日 |
| 鲛眼の柄 | 500文 | 武器部件 | 2日 |
| 鲛尾の柄头 | 500文 | 武器部件 | 2日 |
| 蜻蛉の刀身 | 2000文 | 武器部件 | 3日 |
| 蜻蛉羽の锷 | 2000文 | 武器部件 | 3日 |
| 蜻蛉眼の柄 | 2000文 | 武器部件 | 3日 |
| 蜻蛉头の头 | 2000文 | 武器部件 | 3日 |
| 华月の刀身 | 4000文 | 武器部件 | 4日 |
| 鹰目の刀身 | 2000文 | 武器部件 | 4日 |
| 鹰狩の锷 | 4000文 | 武器部件 | 4日 |
| 鹰羽の柄 | 2000文 | 武器部件 | 4日 |
| 鹰巢の柄头 | 2000文 | 武器部件 | 4日 |
| 幻梦の柄头 | 4000文 | 武器部件 | 5日 |
| 淡云の小刀身 | 4000文 | 武器部件 | 5日 |
| 云霞の锷 | 500文 | 武器部件 | 5日 |
| 云影の小柄 | 4000文 | 武器部件 | 5日 |
| 夏云の柄头 | 2000文 | 武器部件 | 5日 |
| 绝门の枪锷 | 4000文 | 武器部件 | 6日 |
| 愚骨の刀身 | 2000文 | 武器部件 | 6日 |
| 恶骨の锷 | 2000文 | 武器部件 | 6日 |
| 鬼骨の柄 | 2000文 | 武器部件 | 6日 |
| 邪骨の柄头 | 2000文 | 武器部件 | 6日 |
| 森神の长刀身 | 4000文 | 武器部件 | 7日 |
| 黑铁の刀身 | 2000文 | 武器部件 | 7日 |
| 黑铁の锷 | 2000文 | 武器部件 | 7日 |
| 黑铁の柄 | 2000文 | 武器部件 | 7日 |
| 黑帖の柄头 | 2000文 | 武器部件 | 7日 |
| 木槌の小柄 | 4000文 | 武器部件 | 8日 |
| 严窟の长刀身 | 2000文 | 武器部件 | 8日 |
| 严窟の锷 | 2000文 | 武器部件 | 8日 |
| 严窟の柄 | 2000文 | 武器部件 | 8日 |
| 严窟の柄头 | 2000文 | 武器部件 | 8日 |
| 森神の柄 | 4000文 | 武器部件 | 9日 |
| 立直の刀身 | 2000文 | 武器部件 | 9日 |
| 打铁の锷 | 2000文 | 武器部件 | 9日 |
| 地铁の柄 | 4000文 | 武器部件 | 9日 |
| 一发の柄头 | 2000文 | 武器部件 | 9日 |
| 影月の柄头 | 4000文 | 武器部件 | 10日 |
| 鬼百合の长刀身 | 2000文 | 武器部件 | 10日 |
| 鬼苏の锷 | 2000文 | 武器部件 | 10日 |
| 鬼樱の柄 | 2000文 | 武器部件 | 10日 |
| 鬼莲の柄头 | 2000文 | 武器部件 | 10日 |

# 侍 全武器说明

WAY OF THE SAMURAI 3

| 上端刀 | | |
|---|---|---|
| 刀名 | 特征 | 入手方法 |
| 国士刀 | 黑刀柄，四角型刀锷，黑鞘有金色装饰 | "主膳"难以上难度机即携带；"不审者"难以上难度随机携带 |
| 落云 | 黑刀鞘 | 藤森兵持有 |
| 笹暮 | 绿刀鞘 | 杂兵持有 |
| 扬卷 | 像有丝带缠绕的茶色刀鞘 | 杂兵持有 |
| 石松 | 黑刀鞘黑刀柄 | 杂兵以及关所的宗介持有 |
| 百々目鬼 | 碧绿色卷鞘 | 普通难度以上，藤森兵以及浪人持有 |
| 蛇作 | 绿刀鞘绿刀柄的长刀 | 樱花党巨汉持有 |
| 狮子奋刃 | 黄刀鞘的长刀 | 普通难度以上，樱花党巨汉持有 |
| 龙雷绝天 | 紫黑色刀鞘 | 主膳持有 |
| 野鎚·古式 | 铁锤 | 堂岛（弟）持有 |
| 鲛肌丸 | 刀柄与刀刃有齿型倒钩 | 一击死难度限定，主膳随机持有 |
| 大黑生 | 黑鞘，刀柄特征独特 | 高种村最终渡世"みさえの挑战状！" |
| 马通一 | 大砍刀，无刀鞘 | 松崎源十郎持有 |
| 门下木刀 | 木刀，无刀鞘 | 关所的道场外拾取 |
| 锹 | 铁锹 | 高种村的田边，村民持有 |

| 中段刀 | | |
|---|---|---|
| 刀名 | 特征 | 入手方法 |
| 中流刀 | 无 | 初期装备，也可以去堂岛兄弟那儿购买 |
| 木刀 | 无 | 道场三层的先生持有 |
| 胧月夜 | 无 | 信之助持有 |
| マンジカブラ | 无 | 用十个金蛋跟传说的商人交换，金蛋每逢5的倍数的日子在高种村有卖。 |
| 空蝉 | 绿色刀鞘，灰色刀柄 | 藤森兵持有，伴侣もみじ也会持有 |
| 菊水 | 黑色刀鞘 | 杂兵或者易难度的信之助持有 |
| 灵宝正国 | 黑色刀鞘，白色刀柄，金色刀 | 普通难度以上，藤森兵与浪人持有 |
| 鬼切丸 | 红色刀鞘 | 浪人持有 |
| サムライソード | 无 | 伴侣ドナ持有 |
| なまくら刀 | 茶色刀鞘，茶色刀柄，黑色刀锷 | 高种村のチンピラ和樱花党杂兵持有 |
| 杜若 | 黑色刀鞘，短刀 | 高种村みさぇ渡世“主膳暗杀”里面的主膳影武者持有 |
| 茶柱 | 长刀，茶色刀鞘，茶色刀柄 | 樱花党巨汉持有 |
| 严窟刀 | 长刀，灰色刀鞘 | 难以上难度，樱花党巨汉持有 |
| 秋雨 | 红色刀鞘 | 浪人持有 |
| 侘寂美 | 碧绿色卷鞘 | 普通难度以上，杂兵持有 |
| カブラステギ | 红色刀鞘 | 得到マンジカブラ后，与传说的商人对话，会告知该刀的消息，夜间名も无い侍会持有 |
| 小枝 | 树枝 | 高种村与朽叶之原等地的道路上拾取，农民也会持有 |
| マグロ | 一条鱼 | 伴侣にゃにゃが持有 |

| 下段刀 | | |
|---|---|---|
| 刀名 | 特征 | 入手方法 |
| 一发丸 | 无 | 樱花党常次最终渡世“血の泪！”中获得 |
| 虎御前 | 无 | 雪园的佩刀 |
| 天邪鬼 | 黑色刀鞘 | 朽叶之原可以拾取，杂兵也会持有 |
| 苍马刀 | 蓝白色条纹刀鞘 | 浪人，杂兵持有 |
| 毛虫 | 茶色刀鞘 | 樱花党杂兵持有 |
| 狱门 | 有黑色花纹的红色刀鞘 | 普通难度以上，御干町渡世“うぬぼれの代价！”的三个人中某一人斩随机持有 |
| 海老天 | 红色或者橙色刀鞘，茶色刀柄 | 普通难度以上，浪人、不审者、小偷持有 |
| 八朔刀 | 绿色刀鞘，红绿相间刀柄 | 不审者，人斩持有 |
| 天引 | 黑色刀鞘 | 难以上难度，樱花党杂兵持有 |
| 紫丸 | 刀鞘中段是白色，后段是紫色 | 樱花党巨汉持有 |
| 虎风绝地 | 红色刀鞘 | 主膳佩刀 |
| 鹰眼剑 | 有金色装饰的黑色刀鞘，黑色刀柄 | 难以上难度，信长袭来剧情后直接去实利城，天守前的宴会奉行随机持有 |

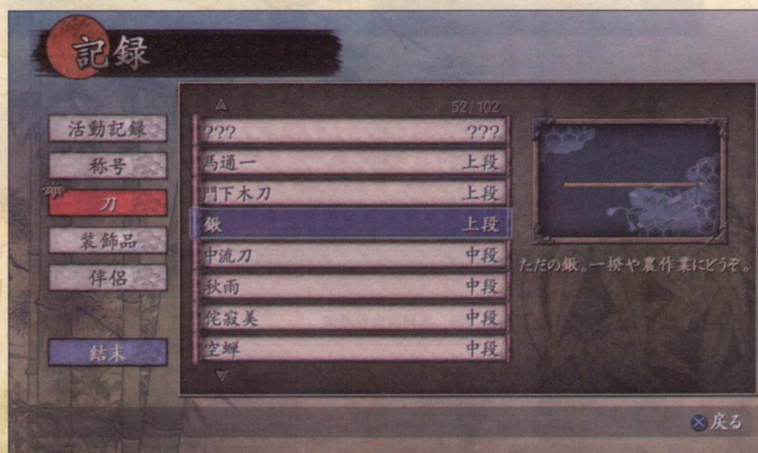
| 肋刀 | | |
|---|---|---|
| 刀名 | 特征 | 入手方法 |
| 智骨 | 无 | 普通难度以上，不审者持有 |
| 松风 | 无 | 浪人持有 |
| 神童 | 无 | 宿场的浪人持有 |
| 冰雨 | 无 | 不审者持有，难以上难度，藤森役者持有 |
| 樱花叉月 | 无 | “难”难度以上，御干町渡世“美女と野兽”中出现的不审者持有 |
| 重森 | 绿刀鞘，白柄 | 杂兵持有 |
| 土蜘蛛 | 黑色刀鞘，锯齿刃 | 杂兵持有 |
| 春咲小红 | 红色刀鞘，红色刀柄，长刀 | 普通难度，御干町渡世“山贼の凄い亲分”里的山贼头，一击死难度下不审者持有 |
| 雪隐 | 白色刀鞘 | 藤森兵，天奈城里的轰一，御干町蓝姬剧情里的随从，宿场的雾之太持有 |
| 影坊主 | 黑色刀鞘 | 樱花党巨汉持有 |
| 无神刀 | 黑刀鞘，黑刀柄 | 樱花党巨汉持有 |
| 贯诚 | 通体白色 | 伴侣かすみ持有 |
| 俺の锹 | 铁锹 | 主膳持有，一击死难度限定 |

| 居合刀 | | |
|---|---|---|
| 刀名 | 特征 | 入手方法 |
| 国贞 | 黑色刀鞘，黑色刀柄 | 杂兵和小偷持有 |
| 白鲸 | 灰色刀鞘，黑色刀柄 | 普通难度以上。宿场的藤森役者， 御干町渡世“うぬぼれの代价！”里的人斩随机持有 |
| 玉簪 | 黑色刀鞘，白色刀柄 | 普通难度，宿场传道的雾之太持有。难以上难度，天奈城门前的受付持有 |
| 死雷刀 | 淡黄色刀鞘 | 街道寺院门里的空心大树内拾取 |
| 铃虫 | 绿色刀鞘，刀刃生锈 | 杂兵持有，藤森登用试合里较易得到 |
| 夕太刀 | 黑色刀鞘，红色刀柄 | 御干町的斩藏，宿场的人一丸随机持有，一击死难度限定 |
| 百鬼夜行 | 黑色刀鞘鞘，刀柄有金色花纹 | 杂兵持有，御干町关所百人斩的渡世里可以获取，普通以上难度限定 |
| 废刃 | 黑刀鞘，刀刃生锈 | 实利城的樱花党员，普通以上难度限定 |
| 月光 | 黑刀鞘，黑刀柄 | 关所深蓝色服装的藤森役者和宿场浪人一丸持有，一击死难度限定 |
| 红姬 | 红刀鞘，红刀柄 | 伴侣苑仙持有，斩藏持有 |
| 斩鬼丸 | 长刀，刀鞘包有紫色的布 | 天奈城最终渡世“亡き国の鬼神”中干掉青成后获得 |

| 片手刀 | | |
|---|---|---|
| 刀名 | 特征 | 入手方法 |
| 美帝骨 | 无 | 御干町最终渡世“おりょうの决意！”中获得 |
| ネギ | 无 | 高种村、御干町的田里 |
| 野鎚・新式 | 无 | 堂岛(兄)持有 |
| 苍华水连 | 无 | 难以上难度，御干町健康美人的用心棒伊势持有，传说的商人随机持有 |
| 红牡丹 | 红色刀鞘，白色刀柄 | 普通难度以上，御干町渡世“うぬぼれの代价！”里一人必定持有，浪人随机持有 |
| 八百蝶 | 黑色刀鞘 | 一击死难度，传说的商人持有 |
| 天乙女 | 红色刀鞘，红色刀柄 | 普通难度以上，传说的商人持有 |
| 清明 | 蓝白色鞘，白色刀柄 | 杂兵和浪人持有 |
| 胧鹬 | 黑色刀鞘，黑色刀柄 | 普通难度以上，龙胆いつせ持有。一击死难度，传说的商人随机持有 |
| 仙人掌 | 绿色刀鞘 | 浪人与不审者持有 |
| 白雨 | 黑色刀鞘，白色刀柄 | 龙胆いつせ持有 |
| 微热 | 淡紫色刀鞘，西洋剑 | 伴侣お贞持有一击死难度，传说的商人持有 |

| 忍者刀 | | |
|---|---|---|
| 刀名 | 特征 | 入手方法 |
| 黑鹰 | 无 | 迷之忍的佩刀，无法杀死他，但是用刃打击败他剧情后会留下刀和道具，峰打则不会留下 |
| 小夜时雨 | 黑色刀鞘，匕首 | 高种村渡世“主膳暗杀”里的主膳影武者持有夜间天奈城、实利城以及朽叶原以外地区出现的侍杀持有，侍杀外形就是琵琶法师。 |
| 鬼爪 | 红色刀鞘，红色刀柄 | 普通难度，侍杀持有 |
| 葛之叶 | 橙色刀鞘和刀柄 | 御干町的おりょう对面的房子的角落里随机出现的小春持有，侍杀也会持有，与信之助护送兵粮的剧情战斗中一个樱花党员持有 |
| 梦胡蝶 | 黑色刀鞘，橙色刀柄 | 普通以上难度，侍杀和小春持有 |
| 夜鸦 | 黑色刀鞘 | 一击死难度下，高种村渡世“主膳暗杀”里的主膳影武者和侍杀持有 |
| 村柾 | 黑色刀鞘，红色刀刃 | 伴侣おとめ持有 |
| 黑蜻蛉 | 黑色刀鞘，鞘上有花纹 | 桐江持有 |
| 残月 | 黑色刀鞘，黑色刀柄，刀鞘尾部有银色装饰 | “易”难度下，桐江的代役所持（桐江的代役背后有巨型手）里剑装饰的藤森兵，一般情况不出现，走藤森路线时在信长袭来的剧情后，在天奈城天守前随机出现或者在桐江已死的情况下，带队去高种村抓樱井的遗孤。 |
| 浮云小太刀 | 黑色刀鞘，黑色刀柄 | 一击死难度，小春持有 |

| 枪 | | |
|---|---|---|
| 刀名 | 特征 | 入手方法 |
| 竹枪 | 无 | 高种村店的用心棒，御干町镇压农民的百人斩渡世 |
| 长ネギ | 无 | 御干町的田里 |
| 罗刹女 | 无 | 梅宫祐马持有 |
| 鬼灯 | 黑色枪柄 | 朽叶之原拾取或者实利城武器仓库里 |
| 正井 | 茶色枪柄 | 藤森兵持有 |
| 山茶花 | 绿色枪柄 | 天奈城的守门士兵随机持有 |
| 寿大社 | 红色枪柄 | 樱花党杂兵（剧情战斗中），藤森登用试合中获得 |
| 三日月 | 枪刃有三日月标准，绿色与黑色相间的枪柄 | 藤森登用试合中获得 |
| 蛇咬 | 枪刃是刀形，黑紫色枪柄 | 高种村渡世朽叶之原の抗争镇压中樱花党杂兵随机持有，难度高出现率越高 |
| 炎导 | 红色枪柄，十字形枪刃 | 藤森登用试合中获得难度一击死，伴侣雪乃持有 |
| ホウキ | 扫帚 | 宿场在扫地的那个人持有 |



# 侍 白金攻略 WAY OF THE SAMURAI 3

| 奖杯 | 名称 | 条件 |
|---|---|---|
| 白金 | プラチナトロフィー | 获得所有奖杯 |
| 铜 | 天奈通 | 总游戏时间达到或超过10小时 |
| 银 | 大团圆 | 达成结局"大团圆" |
| 铜 | 终剧 | 游戏通关 |
| 银 | 五つの物语 | 完成5种结局 |
| 金 | 全ての物语 | 完成所有结局 |
| 铜 | 侍みならい | 简单难度通关 |
| 铜 | 一人前侍 | 普通难度通关 |
| 铜 | 腕利き侍 | "难"难度通关 |
| 铜 | 鬼侍 | "一击死"难度通关 |
| 铜 | 超侍 | "超难"难度通关 |

**要点**：这里面最麻烦的就是一击死难度，这个难度下敌我双方都是一击必杀，而且游戏是必定要发展12个剧情才能算通关，所以要尽量避免那些有强制战斗的剧情，特别是一对多的杂兵混战，平时要多记录，慢慢磨到通关就算胜利了。

| 奖杯 | 名称 | 条件 |
|---|---|---|
| 银 | 侍フォーエバー | 游戏完成度达到120% |

**要点**：完成度就是侍度，要一次满足120%，必须完成全渡世并且是大团圆结局。

| 奖杯 | 名称 | 条件 |
|---|---|---|
| 铜 | 初めての闪き | 首次学会技能 |
| 铜 | 上段の极み | 习得全部上段技能 |
| 铜 | 中段の极み | 习得全部中段技能 |
| 铜 | 下段の极み | 习得全部下段技能 |
| 铜 | 片手の极み | 习得全部单手技能 |
| 铜 | 肋の极み | 习得所有侧握剑技能 |
| 铜 | 枪の极み | 习得全部枪技能 |
| 铜 | 无手の极み | 习得全部徒手技能 |
| 铜 | 居合の极み | 习得全部居合斩技能 |
| 铜 | 忍びの极み | 习得全部忍者技能 |
| 铜 | 二刀の极み | 习得全部二刀流技能 |
| 铜 | 忍び二刀の极み | 习得全部忍者二刀流技能 |
| 铜 | 1刀皆传 | 一把武器掌握所有技能 |
| 铜 | 30刀皆传 | 30把武器掌握所有技能 |
| 铜 | 10度目の闪き | 学会10个技能 |
| 铜 | 100度目の闪き | 学会100个技能 |
| 铜 | 10本刀 | 获得10种不同的武器 |
| 铜 | 50本刀 | 获得50种不同的武器 |
| 铜 | たんす増设 | 增设刀箪笥 |

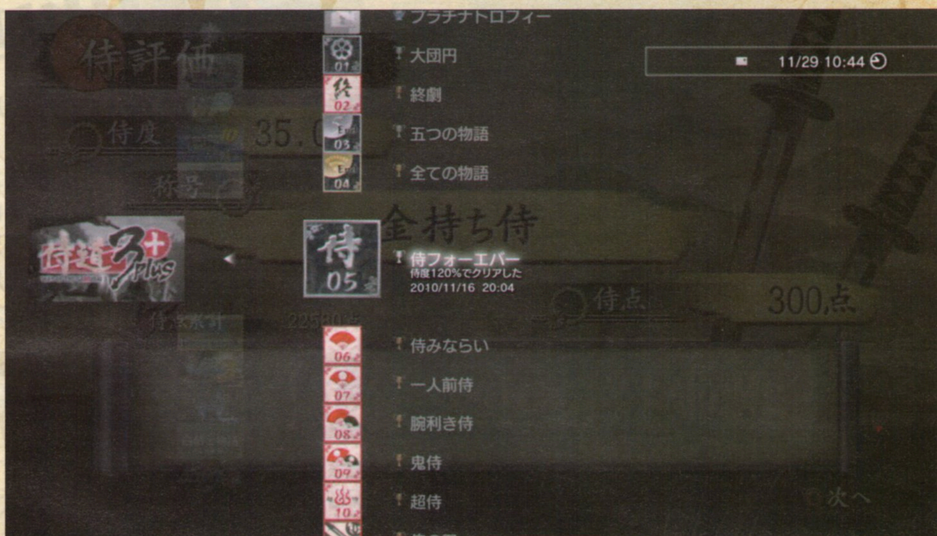
**要点**：这17个奖杯可以同时取得，要想学会全部技能，就必须收集起全部102件武器，同时还要去宿场找商人刷技能书，另外初始状态下家中只能放20把武器所以必须去宿场找商人买刀箪笥，因此最后5个奖杯在拿全技能的时候就会顺道解开。武器取得方法参看全武器列表，刷技能书的方法参看前文。

| 奖杯 | 名称 | 条件 |
|---|---|---|
| 铜 | 零の杀し | 用耐久度0的武器打败敌人 |
| 铜 | 零の情け | 用钝器且耐久度0的武器打败敌人 |

**要点**：并不是全程战斗都需要用这把武器，可以先用攻击力高的武器把敌人打至一丝血，然后用目标武器上去补一下。钝器的话可以去把堂岛兄弟干掉，他掉落的的就是钝器。

| 奖杯 | 名称 | 条件 |
|---|---|---|
| 铜 | 杀害 | 首次杀死敌人 |
| 铜 | 峰打ち | 用刀背攻击打败敌人 |
| 铜 | 俺の刀 | 首次锻造武器 |
| 铜 | 刀を锻える | 创造一把武器 |

**要点**：这些在游戏过程中会自然解开




| 奖杯 | 名称 | 条件 |
|---|---|---|
| 铜 | 刀を折る | 打断敌人的刀 |

**要点**：要在敌人防御时攻击，同时在攻击结束后要让敌人马上攻击你，这样敌人的武器硬度就会逐渐下降然后折断，推荐在高难度下解这个奖杯，低难度下敌人的攻击频率太低。

| 奖杯 | 名称 | 条件 |
|---|---|---|
| 铜 | 10人斩り | 达成10连杀 |
| 铜 | 100人斩り | 达成100连杀 |

**要点**：连杀的发动需要在敌人攻击的一瞬间按防御键这样就会出现QTE提示，按对后该名敌人就会被一击必杀，之后又会敌人来攻击这次不需要防御直接会出现提示，每次按对就可以了，推荐后期的百人斩渡世，这个渡世每个势力在后期都会出现，只不过名称不同，详情参看全渡世攻略。这里提一下比较一个准作弊的方法，在画面出现按键提示的时候按下START键，就会进入菜单画面，然后等看清按键后再按START返回游戏中，输入提示，这样的话就不太容易会出错了，之后就是要控制节奏了，别杀的太快否则后面的家伙还没刷出来就断连了。

| 奖杯 | 名称 | 条件 |
|---|---|---|
| 铜 | 初士事 | 成功完成1件委托工作 |
| 铜 | 50度目の士事 | 成功完成50件委托工作 |

**要点**：渡世可以反复的做，而且只要不触发12个剧情就不会通关，所以在一周目内可以一直做到奖杯解开为止。

| 奖杯 | 名称 | 条件 |
|---|---|---|
| 铜 | 头部全取得 | 获得所有头部 |
| 铜 | 服装全取得 | 获得所有服饰 |
| 铜 | 200点侍 | 获得200侍点 |
| 铜 | 2000点侍 | 获得2000侍点 |
| 银 | 10000点侍 | 获得10000侍点 |

**要点**：这五个奖杯可以一道解开，头部和服装都是靠侍点的累积自动获得的，全部获得正好10000点，刷侍点的方法参看前文。

| 奖杯 | 名称 | 条件 |
|---|---|---|
| 铜 | 五つの称号 | 获得5个称号 |
| 银 | 二十の称号 | 获得20个称号 |

**要点**：不用全称号都拿，挑20个简单的拿就行，比如撞女人50次这样的不需要通关就能拿到的称号，拿到后直接在地图上选择最下方的紫色地点出国就行了，快的话一个称号只要两分钟就可以拿到了。

| 奖杯 | 名称 | 条件 |
|---|---|---|
| 铜 | 主膳成 | 在藤森打败谷川秀善 |
| 铜 | 打倒先生 | 在道场打败师傅 |
| 铜 | 妖怪退散 | 打倒妖怪天邪鬼 |

**要点**：主膳在拿全结局中就可以打败。道场师傅必须单独去一次，而且必须和第1和第2层的两人切磋后才能见到，记住是切磋，要先对后选择后才能动手，否则是上不去的。打败师傅后可以下楼顺道把那两人干掉，能拿到一个称号。天邪鬼则是游戏中难度最高最麻烦的，天邪鬼的出现条件很繁琐，必须见过斩藏，而且与其对话过一次，不能杀了他，然后杀掉6个与玩家同行的伴侣，让家里有6个排位，之后去关所找わかひこ，他会让玩家再杀4个伴侣，把另外4个伴侣杀掉后去街道的遗迹旁会再次见到わかひこ，与其对话后他就会变成天邪鬼，此时千万不能出手攻击，否则体力会被强制扣到1，一定要等斩藏出现并且被天邪鬼击败后，天邪鬼主动来攻击时才能攻击，当天邪鬼的体力下降都一定程度后他会自动回复体力，重复几次后他就不会回复了，战斗结束后天邪鬼会留下10个金蛋和两把武器，之后再次和斩藏对话就算成功了。斩藏的出现条件是先去和御千町的堂岛（兄）对话，对话选项选择最后一项后，之后再去找草助对话询问关于人斩的消息，草助需要不断的进入御千町才能遇见，在琵琶师的附近，然后晚上再去御千町就能遇见斩藏了。

| 奖杯 | 名称 | 条件 |
|---|---|---|
| 铜 | 伴　を得る | 获得合作伙伴 |
| 铜 | おせいを得る | 让おせい成为伴侣 |
| 铜 | いつせを得る | 让いつせ成为伴侣 |
| 铜 | 蓝　を得る | 让蓝　成为伴侣 |
| 铜 | 先生を得る | 让先生成为伴侣 |
| 铜 | おせいの秘密 | 取得おせい的隐藏服装 |
| 铜 | いつせの秘密 | 取得いつせ的隐藏服装 |
| 铜 | 蓝　の秘密 | 取得蓝　的隐藏服装 |
| 铜 | 先生の秘密 | 取得先生的隐藏服装 |

**要点**：伴侣的收集参看伴侣列表，隐藏服装需要攻略特定结局并且与该名伴侣同居后才会出现。

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE




文 纱迦 美编 anubis

# 白騎士物語 —光と闇の覚醒—

**随着大批玩家获得白金，有关《白骑士物语 光与暗的觉醒》的讨论也逐渐归于沉寂。不过考虑到从今年年底到明年春天还有很多激动人心的更新，相信那些退出江湖的玩家也只是暂别而已。因为下一本专辑也许要到年后了，这回就将之前没有介绍过的游戏系统来一次彻底补完！**

## 职业技能重新认识

技能表在《PS3 专辑》Vol.10 的攻略中就已经介绍过了，这里会对该表进行修正，对技能的威力和效果进行详细说明。技能派生情况也依然保留，以供大家快速学到自己想要的技能。

关于威力，每个职业都有一个基本招式，这个招式的威力系数为 1，其他招式的威力都是据此来表述的。例如两手剑的基本招式是叩き斩る，其威力系数为 1；二连牙的威力系数为 0.6，攻击次数为 2，因此两段全中时威力为 1.2。如果叩き斩る能打 100，那么二连牙就能打 120，如果二连牙仅中一段则变为 60。

**片手剑**

| 编号 | 名称 | 必要技能/习得条件 | 说明 |
|---|---|---|---|
| 1 | 斩る | 初期 | 攻击回数1、威力1、斩1、强さ8器用さ3 |
| 2 | 回转斩り | 初期 | 攻击回数1、威力1.2、斩2、强さ8器用さ3 |
| 3 | ムーンスラッシュ | 2 44 | 攻击回数2、威力0.8、斩3、强さ8器用さ3 |
| 4 | シャイニンググレイヴ | 3 46 | 攻击回数5、威力0.48、斩4、强さ8器用さ3 |
| 5 | 踏み入み割り | 初期 | 攻击回数1、威力1、打1、强さ8器用さ3 |
| 6 | 兜割り | 初期 | 攻击回数1、威力1.2、打2、强さ8器用さ3 |
| 7 | スマッシュレイヴ | 6 44 | 攻击回数3、威力0.54、打3、强さ8器用さ3 |
| 8 | 突く | 初期 | 攻击回数1、威力1、刺1、强さ8器用さ3 |
| 9 | 溜め突き | 初期 | 攻击回数1、威力1.2、刺2、强さ8器用さ3 |
| 10 | 五月雨突き | 9 44 | 攻击回数5、威力0.32、刺3、强さ8器用さ3 |
| 11 | 斩り上げ | 2 | 攻击回数1、威力1.2、斩2、强さ8器用さ3 |
| 12 | ライドアッパー | 6 | 攻击回数1、威力1.2、打2、强さ8器用さ3 |
| 13 | 空中斩り | 11 | 攻击回数1、威力1、斩1、强さ8器用さ3 |
| 14 | エアカッター | 13 45 | 攻击回数1、威力1.2、斩2、强さ8器用さ3 |
| 15 | エアレイドエッジ | 14 | 攻击回数3、威力0.54、斩3、强さ8器用さ3 |
| 16 | エアスマッシュ | 12 | 攻击回数1、威力1、打1、强さ8器用さ3 |
| 17 | ブレイクムーン | 16 45 | 攻击回数1、威力1.2、打2、强さ8器用さ3 |
| 18 | エアブレイカー | 17 | 攻击回数1、威力1.6、打3、强さ8器用さ3 |
| 19 | 叩きつけ | 13 | 攻击回数1、威力1.2、斩2、强さ8器用さ3 |
| 20 | パワースマッシュ | 16 | 攻击回数1、威力1.2、打2、强さ8器用さ3 |
| 21 | ソニックエッジ | 初期 | 攻击回数1、威力1.2、斩2、强さ8器用さ3 |
| 22 | トライソニック | 21 44 | 攻击回数3、威力0.54、斩3、强さ8器用さ3 |
| 隐1 | デュアルオーラ | 完成住人依赖“战士としての最后の仕事” | 攻击回数1、威力1.6、斩4、强さ8器用さ3、扇形范围 |
| 23 | 火炎斩り | 42 | 攻击回数1、威力1、斩1炎2、强さ5贤さ6 |
| 24 | 升炎斩 | 23 | 攻击回数1、威力1.2、斩2炎3、强さ5贤さ6 |
| 25 | 爆炎落とし | 24 44 | 攻击回数1、威力1.6、打3炎4、强さ5贤さ6 |
| 26 | フレイムソニック | 22 25 | 攻击回数3、威力0.54、斩3炎4、强さ5贤さ6 |
| 隐2 | デュアルフレイム | デュアルオーラ | 攻击回数1、威力1.6、斩4炎5、强さ5贤さ6、扇形范围 |
| 27 | 疾风突き | 42 | 攻击回数1、威力1、刺1风2、强さ5贤さ6 |
| 28 | 升风斩 | 27 | 攻击回数1、威力1.2、斩2风3、强さ5贤さ6 |
| 29 | ストームレイド | 28 44 | 攻击回数3、威力0.54、斩3风4、强さ5贤さ6 |
| 30 | ストームソニック | 22 29 | 攻击回数3、威力0.54、斩3风4、强さ5贤さ6 |
| 隐3 | デュアルストーム | デュアルオーラ | 攻击回数1、威力1.6、斩4风5、强さ5贤さ6、扇形范围 |
| 31 | 剑狼の构え | 35 | 60秒内，攻击力上升10%，防御力下降10%，能力最低变化值为5 |
| 32 | 护身の构え | 35 | 60秒内，防御力上升5%，攻击力下降10%，能力最低变化值为6 |
| 33 | 魔刃の构え | 31 | 60秒内，魔力上升10%，魔法防御下降10%，能力最低变化值为5 |
| 34 | 封魔の构え | 32 | 60秒内，魔法防御+20，魔力下降10%，能力最低变化值为20 |
| 35 | 挑发 | 43 | 吸引敌人的注意力 |
| 隐4 | 瞑想 | 完成住人依赖“女战士の秘传” | 回复自己的HP，回复量为60+最大HP的20% |
| 36 | アームブレイク | 44 | 攻击回数1、威力0.7、打1，30秒内目标攻击力下降6% |
| 37 | シェルブレイク | 44 | 攻击回数1、威力0.7、打1，30秒内目标防御力下降6% |
| 38 | カウンターソード | 36 37 | 攻击回数1、威力2、斩3，防御反击技 |
| 39 | マジックイーター | 38 45 | 吸收敌人的MP，吸收量为10+玩家等级×1.15，并在50%～100%范围内波动 |
| 40 | 二刀霞斩り | 47 | 攻击回数1、威力0.8～1.6、斩3，距离越远威力越大 |
| 41 | 二刀诸刃斩り | 47 | 攻击回数1、威力1～3、斩3，HP越少威力越大 |
| 42 | 片手剑マスターLv.1 | 初期 | — |
| 43 | 片手剑マスターLv.2 | 42 | — |
| 44 | 片手剑マスターLv.3 | 43 | — |
| 45 | 片手剑マスターLv.4 | 44 | — |
| 46 | 片手剑マスターLv.5 | 45 | — |
| 47 | 二刀の构え | 50 53 56 | 进入二刀构，攻击力增加20% |
| 48 | 片手剑修练Lv.1 | 46 57 59 61 | 装备片手剑时，攻击力+2，会心一击发生率+1% |
| 49 | 片手剑修练Lv.2 | 48 | 装备片手剑时，攻击力+3，会心一击发生率+2% |
| 50 | 片手剑修练Lv.3 | 49 58 60 62 | 装备片手剑时，攻击力+5，会心一击发生率+4% |
| 51 | 片手斧修练Lv.1 | 46 57 59 61 | 装备片手斧时，攻击力+2，会心一击发生率+1% |
| 52 | 片手斧修练Lv.2 | 51 | 装备片手斧时，攻击力+3，会心一击发生率+2% |
| 53 | 片手斧修练Lv.3 | 52 58 60 62 | 装备片手斧时，攻击力+5，会心一击发生率+4% |
| 54 | 短剑修练Lv.1 | 46 57 59 61 | 装备短剑时，攻击力+2，会心一击发生率+1% |
| 55 | 短剑修练Lv.2 | 54 | 装备短剑时，攻击力+3，会心一击发生率+2% |
| 56 | 短剑修练Lv.3 | 55 58 60 62 | 装备短剑时，攻击力+5，会心一击发生率+4% |
| 57 | HP Up Lv.1 | 2 6 9 21 | HP上限+20 |
| 58 | HP Up Lv.2 | 15 18 57 | HP上限+20 |
| 59 | 素早さ Up Lv.1 | 3 7 10 22 | 素早さ+5 |
| 60 | 素早さ Up Lv.2 | 15 18 59 | 素早さ+5 |
| 61 | 器用さ Up Lv.1 | 3 7 10 22 | 器用さ+5 |
| 62 | 器用さ Up Lv.2 | 15 18 61 | 器用さ+5 |

**两手剑**

| 编号 | 名称 | 必要技能/习得条件 | 说明 |
|---|---|---|---|
| 1 | 叩き斩る | 初期 | 攻击回数1、威力1、斩1、强さ8器用さ3 |
| 2 | 二连牙 | 初期 | 攻击回数2、威力0.6、斩2、强さ8器用さ3 |
| 3 | 三连牙 | 2 44 | 攻击回数3、威力0.54、斩3、强さ8器用さ3 |
| 4 | 连牙：极 | 3 46 | 攻击回数5、威力0.48、斩4、强さ8器用さ3 |
| 5 | 贯く | 初期 | 攻击回数1、威力1、刺1、强さ8器用さ3 |
| 6 | 狼牙 | 初期 | 攻击回数1、威力1.2、刺2、强さ8器用さ3 |
| 7 | 龙牙 | 6 44 | 攻击回数1、威力1.6、刺3、强さ8器用さ3 |
| 8 | 绝牙 | 7 46 | 攻击回数2、威力1.2、刺4、强さ8器用さ3 |
| 9 | 大牙：断 | 初期 | 攻击回数1、威力1、打1、强さ8器用さ3 |
| 10 | 大牙：剃 | 初期 | 攻击回数1、威力1.2、打2、强さ8器用さ3 |
| 11 | 兽爪 | 2 | 攻击回数1、威力1.2、斩2、强さ8器用さ3 |
| 12 | 巨人爪 | 6 | 攻击回数2、威力0.6、刺2、强さ8器用さ3 |
| 13 | 龙爪 | 10 | 攻击回数1、威力1.2、打2、强さ8器用さ3 |
| 14 | 空牙：断 | 11 46 | 攻击回数1、威力1、斩1、强さ8器用さ3 |
| 15 | 空牙：剃 | 13 46 | 攻击回数1、威力1、打1、强さ8器用さ3 |
| 16 | 叩き落とす | 14 | 攻击回数1、威力1.2、斩2、强さ8器用さ3 |
| 17 | 石碎断 | 16 | 攻击回数1、威力1.6、斩3、强さ8器用さ3 |
| 18 | 飞燕断 | 12 46 | 攻击回数1、威力1.2、刺2、强さ8器用さ3 |
| 19 | 龙槌断 | 15 | 攻击回数1、威力1.2、打2、强さ8器用さ3 |
| 20 | 真空击 | 初期 | 攻击回数1、威力1.2、斩2、强さ8器用さ3 |
| 21 | 真空双击 | 20 44 | 攻击回数2、威力0.8、斩3、强さ8器用さ3 |
| 22 | 真空裂冲击 | 21 46 | 攻击回数1、威力1.6、斩4、强さ8器用さ3，扩散范围 |
| 23 | 炎狼牙 | 42 | 攻击回数1、威力1、刺1炎2、强さ5贤さ6 |

| 编号 | 名称 | 必要技能/习得条件 | 说明 |
|---|---|---|---|
| 24 | 炎龙爪 | 23 | 攻击回数1、威力1.2、斩2炎3、强さ5贤さ6 |
| 25 | 火炎槌断 | 24 44 | 攻击回数1、威力1.6、斩3炎4、强さ5贤さ6 |
| 26 | 炎刃裂冲击 | 22 25 | 攻击回数1、威力1.6、斩4炎5、强さ5贤さ6、扩散范围 |
| 27 | 冰牙 | 42 | 攻击回数1、威力1、斩1水2、强さ5贤さ6 |
| 28 | 冰龙爪 | 27 | 攻击回数1、威力1.2、斩2水3、强さ5贤さ6 |
| 29 | 激流断 | 28 44 | 攻击回数1、威力1.6、斩3水4、强さ5贤さ6 |
| 30 | 冰刃裂冲击 | 22 29 | 攻击回数1、威力1.6、斩4水5、强さ5贤さ6、扩散范围 |
| 31 | 战士の波动 | 43 | 60秒内，攻击力上升10%，防御力下降10%，能力最低变化值为5 |
| 32 | 狙者の波动 | 31 | 60秒内，命中率上升15%，回避率下降15%，能力最低变化值为5 |
| 33 | 鬼神の波动 | 32 46 | 30秒内，攻击力上升20%，防御力下降20%，能力最低变化值为10 |
| 34 | 魔力拂い | 44 | 攻击回数1、威力0.5、斩1，30秒内目标魔力下降8% |
| 35 | 魔力碎き | 34 40 46 | 攻击回数1、威力0.5、斩2，30秒内目标魔力下降15% |
| 36 | 精神拂い | 44 | 攻击回数1、威力0.5、斩1，30秒内目标魔法防御下降8% |
| 37 | 精神碎き | 36 40 46 | 攻击回数1、威力0.5、斩2，30秒内目标魔法防御下降15% |
| 38 | 背水の一击 | 34 36 | 消费最大HP的15%来使出强力的一击，攻击回数1、威力1.8、斩3 |
| 39 | 光速刃 | 38 45 | 攻击回数1、威力0.8～1.6、斩3，距离越远威力越大 |
| 40 | 封刻の一击 | 39 | 攻击回数1、威力0.5、斩2，30秒内目标行动速度下降40% |
| 41 | オロチの牙 | 35 37 | 吸收敌人的HP，吸收量为25+玩家等级×1.15，并在50%～100%范围内波动 |
| 隐1 | 护刀·一闪 | 完成住人依赖“モンスターを退治して！” | 攻击回数1、威力1.6、斩3，防御反击技，且有60%几率麻痹敌人 |
| 隐2 | 不动剑 | 完成住人依赖“フォーリアの外交官” | 攻击回数1、威力1～3、斩4，根据按键次数来决定威力 |
| 42 | 两手剑マスターLv.1 | 初期 | — |
| 43 | 两手剑マスターLv.2 | 42 | — |
| 44 | 两手剑マスターLv.3 | 43 | — |
| 45 | 两手剑マスターLv.4 | 44 | — |
| 46 | 两手剑マスターLv.5 | 45 | — |
| 47 | 肉斩骨断 | 50 53 | 装备两手剑、两手刀时，濒死时行动速度增加50% |
| 48 | 两手剑修练Lv.1 | 46 54 | 装备两手剑时，攻击力+2，会心一击发生率+1% |
| 49 | 两手剑修练Lv.2 | 48 56 58 | 装备两手剑时，攻击力+3，会心一击发生率+2% |
| 50 | 两手剑修练Lv.3 | 49 55 57 59 | 装备两手剑时，攻击力+5，会心一击发生率+4% |
| 51 | 刀修练Lv.1 | 46 54 | 装备两手刀时，攻击力+2，会心一击发生率+1% |
| 52 | 刀修练Lv.2 | 51 56 58 | 装备两手刀时，攻击力+3，会心一击发生率+2% |
| 53 | 刀修练Lv.3 | 52 55 57 59 | 装备两手刀时，攻击力+5，会心一击发生率+4% |
| 54 | HP Up Lv.1 | 2 6 10 20 | HP上限+20 |
| 55 | HP Up Lv.2 | 4 8 22 54 | HP上限+20 |
| 56 | 强さ Up Lv.1 | 3 7 10 21 | 强さ+5 |
| 57 | 强さ Up Lv.2 | 4 8 22 56 | 强さ+5 |
| 58 | 守り Up Lv.1 | 3 7 10 21 | 守り+5 |
| 59 | 守り Up Lv.2 | 4 8 22 56 | 守り+5 |

| 编号 | 名称 | 必要技能/习得条件 | 说明 |
|---|---|---|---|
| 22 | フルバースト | 21 47 | 攻击回数1、威力1.6、打4、强さ8器用さ3、扩散范围 |
| 23 | 烈风断 | 43 | 攻击回数1、威力1、斩1风2、强さ5贤さ6 |
| 24 | トルネードダンス | 23 | 攻击回数1、威力1.2、打2风3、强さ5贤さ6 |
| 25 | ストームダイブ | 24 45 | 攻击回数1、威力1.6、打3风4、强さ5贤さ6 |
| 26 | ストームバースト | 22 25 | 攻击回数1、威力1.6、打4风5、强さ5贤さ6、扩散范围 |
| 27 | グランドタックル | 43 | 攻击回数1、威力1、打1土2、强さ5贤さ6 |
| 28 | メテオスタンプ | 27 | 攻击回数1、威力1.2、打2风3、强さ5贤さ6 |
| 29 | グランドボム | 24 45 | 攻击回数1、威力1.6、刺3土4、强さ5贤さ6 |
| 30 | メテオバースト | 22 29 | 攻击回数1、威力1.6、打4土5、强さ5贤さ6、扩散范围 |
| 31 | 怒りの咆哮 | 44 | 60秒内，攻击力上升10%，防御力下降10%，能力最低变化值为5 |
| 32 | 狮子の咆哮 | 31 47 | 30秒内，攻击力上升20%，防御力下降20%，能力最低变化值为10 |
| 33 | 破军の咆哮 | 32 | 60秒内，攻击力上升10%，能力最低变化值为5，扩散范围 |
| 34 | 畏怖の冲击 | 33 | 敌人对你的注意力下降 |
| 35 | 腕割り | 45 | 攻击回数1、威力0.5、打1，30秒内目标攻击力下降6% |
| 36 | 腕碎き | 35 41 47 | 攻击回数1、威力0.5、打2，30秒内目标攻击力下降12% |
| 37 | 铠割り | 45 | 攻击回数1、威力0.5、打1，30秒内目标防御力下降6% |
| 38 | 铠碎き | 35 41 47 | 攻击回数1、威力0.5、打2，30秒内目标防御力下降12% |
| 39 | デッドスイング | 35 37 | 攻击回数1、威力2.4、打3，命中率下降40% |
| 40 | ソウルファング | 39 46 | 攻击回数1、威力1.8、打3，消费最大HP的15% |
| 41 | スタンプレイク | 40 | 攻击回数1、威力1.2、打2，50%几率令对方昏迷 |
| 42 | 魔神の一击 | 36 38 | 攻击回数1、威力1～3、打4，根据按键次数来决定威力 |
| 隐1 | 爆进击 | 完成住人依赖“宫廷庭师の唯一の愿い” | 攻击回数1、威力1.8、打3，直线范围 |
| 隐2 | ギルティブレイク | 完成住人依赖“赤い巨人と元冒险者” | 攻击回数1、威力1～4、打4，根据敌人对你的注意力来决定威力 |
| 43 | 两手斧マスターLv.1 | 初期 | — |
| 44 | 两手斧マスターLv.2 | 43 | — |
| 45 | 两手斧マスターLv.3 | 44 | — |
| 46 | 两手斧マスターLv.4 | 45 | — |
| 47 | 两手斧マスターLv.5 | 46 | — |
| 48 | 底力 | 51 54 | 装备两手斧、两手槌时，濒死时攻击力上升50% |
| 49 | 两手斧修练 Lv.1 | 55 | 装备两手斧时，攻击力+2，会心一击发生率+1% |
| 50 | 两手斧修练 Lv.2 | 49 57 59 | 装备两手斧时，攻击力+3，会心一击发生率+2% |
| 51 | 两手斧修练 Lv.3 | 56 57 60 | 装备两手斧时，攻击力+5，会心一击发生率+4% |
| 52 | 两手槌修练 Lv.1 | 55 | 装备两手槌时，攻击力+2，会心一击发生率+1% |
| 53 | 两手槌修练 Lv.2 | 52 57 59 | 装备两手槌时，攻击力+3，会心一击发生率+2% |
| 54 | 两手槌修练 Lv.3 | 56 57 60 | 装备两手槌时，攻击力+5，会心一击发生率+4% |
| 55 | HP UPLv.1 | 3 10 21 | HP上限+20 |
| 56 | HP UPLv.2 | 4 8 22 55 | HP上限+20 |
| 57 | 强さ UPLv.1 | 3 7 10 21 | 强さ+5 |
| 58 | 强さ UPLv.2 | 4 8 22 57 | 强さ+5 |
| 59 | 守り Up Lv.1 | 3 7 10 21 | 守り+5 |
| 60 | 守り Up Lv.2 | 4 8 22 59 | 守り+5 |

### 两手斧

| 编号 | 名称 | 必要技能/习得条件 | 说明 |
|---|---|---|---|
| 1 | 碎く | 初期 | 攻击回数1、威力1、打1、强さ8器用さ3 |
| 2 | 叩き溃す | 1 | 攻击回数1、威力1.2、打2、强さ8器用さ3 |
| 3 | 暴れ碎き | 2 45 | 攻击回数2、威力0.8、打3、强さ8器用さ3 |
| 4 | ナイトメア | 3 47 | 攻击回数1、威力2.4、打4、强さ8器用さ3 |
| 5 | フルスイング | 初期 | 攻击回数1、威力1、斩1、强さ8器用さ3 |
| 6 | ブンまわす | 5 | 攻击回数1、威力1.2、斩2、强さ8器用さ3 |
| 7 | アサルトドライブ | 6 45 | 攻击回数2、威力0.8、斩3、强さ8器用さ3 |
| 8 | デスドライブ | 7 47 | 攻击回数2、威力1.2、斩4、强さ8器用さ3 |
| 9 | 突っ入む | 初期 | 攻击回数1、威力1、刺1、强さ8器用さ3 |
| 10 | パワータックル | 9 | 攻击回数1、威力1.2、刺2、强さ8器用さ3 |
| 11 | 颚碎き | 2 | 攻击回数1、威力1.2、打2、强さ8器用さ3 |
| 12 | ヘビースタンプ | 11 45 | 攻击回数1、威力1.6、打3、强さ8器用さ3 |
| 13 | ブルホーン | 6 | 攻击回数1、威力1.2、斩2、强さ8器用さ3 |
| 14 | コークスクリュー | 13 45 | 攻击回数1、威力1.6、斩3、强さ8器用さ3 |
| 15 | エアスイング | 4 8 11 | 攻击回数1、威力1、打1、强さ8器用さ3 |
| 16 | スカイドライブ | 13 46 | 攻击回数1、威力1、斩1、强さ8器用さ3 |
| 17 | ヘビープレス | 15 | 攻击回数1、威力1.2、打2、强さ8器用さ3 |
| 18 | シェルダイブ | 17 | 攻击回数1、威力1.6、打3、强さ8器用さ3 |
| 19 | 大切断 | 16 | 攻击回数1、威力1.2、斩2、强さ8器用さ3 |
| 20 | スピニングボム | 10 47 | 攻击回数1、威力1.2、刺2、强さ8器用さ3 |
| 21 | ヘビーキャノン | 43 | 攻击回数2、威力0.8、斩3、强さ8器用さ3，直线范围 |

### 枪

| 编号 | 名称 | 必要技能/习得条件 | 说明 |
|---|---|---|---|
| 1 | 突き刺す | 初期 | 攻击回数1、威力1、刺1、强さ8器用さ3 |
| 2 | 贯通击 | 初期 | 攻击回数1、威力1.2、刺2、强さ8器用さ3 |
| 3 | ラッシュチャージ | 2 45 | 攻击回数5、威力0.32、刺3、强さ8器用さ3 |
| 4 | オメガストライク | 3 47 | 攻击回数1、威力2.4、刺4、强さ8器用さ3 |
| 5 | 振り下ろす | 初期 | 攻击回数1、威力1、斩1、强さ8器用さ3 |
| 6 | なぎ拂う | 初期 | 攻击回数1、威力1.2、斩2、强さ8器用さ3 |
| 7 | 两断枪 | 6 45 | 攻击回数1、威力1.6、斩3、强さ8器用さ3 |
| 8 | クロスランサー | 7 47 | 攻击回数2、威力1.2、斩4、强さ8器用さ3 |
| 9 | シールドチャージ | 初期 | 攻击回数1、威力1、打1、强さ8器用さ3 |
| 10 | ユニコーンヘッド | 2 | 攻击回数1、威力1.2、刺2、强さ8器用さ3 |
| 11 | 炮天击 | 10 45 | 攻击回数1、威力1.6、刺3、强さ8器用さ3 |
| 12 | アッパーランス | 6 | 攻击回数1、威力1.2、斩2、强さ8器用さ3 |
| 13 | エアジャベリン | 10 | 攻击回数1、威力1、斩1、强さ8器用さ3 |
| 14 | エアチャージ | 13 46 | 攻击回数1、威力1.2、刺2、强さ8器用さ3 |
| 15 | エアスティンガー | 14 | 攻击回数1、威力1.6、刺3、强さ8器用さ3 |
| 16 | エアランサー | 12 | 攻击回数1、威力1、斩1、强さ8器用さ3 |
| 17 | フェザーランサー | 16 46 | 攻击回数1、威力1.2、斩2、强さ8器用さ3 |
| 18 | 飞翔断枪 | 17 | 攻击回数1、威力1.6、斩3、强さ8器用さ3 |
| 19 | ジャッジメント | 13 | 攻击回数1、威力1.2、刺2、强さ8器用さ3 |
| 20 | 流星落とし | 16 | 攻击回数1、威力1.2、斩2、强さ8器用さ3 |
| 21 | ソニックマグナム | 43 | 攻击回数1、威力1.6、刺3、强さ8器用さ3，直线范围 |

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

| 编号 | 名称 | 必要技能/习得条件 | 说明 |
|---|---|---|---|
| 22 | 冰龙击 | 43 | 攻击回数1、威力1、刺1水2、强さ5贤さ6 |
| 23 | フリーズゲイザー | 22 | 攻击回数1、威力1.2、斩2水3、强さ5贤さ6 |
| 24 | フリーズジャッジ | 23 45 | 攻击回数1、威力1.6、刺3水4、强さ5贤さ6 |
| 25 | フリーズマグナム | 24 | 攻击回数1、威力1.6、刺3水4、强さ5贤さ6、直线范围 |
| 26 | メテオスライス | 43 | 攻击回数1、威力1、打1土2、强さ5贤さ6 |
| 27 | メテオゲイザー | 26 | 攻击回数1、威力1.2、刺2土3、强さ5贤さ6 |
| 28 | メテオスイング | 27 45 | 攻击回数1、威力1.6、刺3土4、强さ5贤さ6 |
| 29 | メテオマグナム | 28 | 攻击回数1、威力1.6、刺3水4、强さ5贤さ6、直线范围 |
| 30 | 守护の阵 | 34 | 60秒内，防御力上升5%，攻击力下降10%，能力最低变化值为6 |
| 31 | 不动の阵 | 30 47 | 30秒内，防御力上升10%，攻击力下降20%，能力最低变化值为12 |
| 32 | 魔壁の阵 | 30 47 | 30秒内，魔法防御+40，魔力下降20%，能力最低变化值为40 |
| 33 | 砦の阵 | 31 32 | 60秒内，防御力上升5%，能力最低变化值为5，扩散范围 |
| 34 | 威吓する | 44 | 吸引敌人的注意力，扩散范围 |
| 隐1 | 神秘の雄叫び | 完成住人依赖“文献の旅路” | 降低敌人对你的注意力，扩散范围 |
| 35 | ブレイブチャージ | 45 | 攻击回数1、威力1.8、刺3、直线范围 |
| 36 | カウンタースピア | 35 | 攻击回数1、威力2、刺3，防御反击技 |
| 37 | 土蜘蛛の阵 | 36 46 | 60秒内，目标行动速度下降20%，扩散范围 |
| 38 | 虎乱の阵 | 37 | 攻击回数1、威力2、刺4，扩散范围 |
| 隐2 | シェルアタック | 完成住人依赖“命の恩人のハビタル” | 攻击回数1、威力0.8、打3，威力与防御力成正比 |
| 39 | ジャストガード | 44 | 受到攻击时回复HP，回复量为60+最大HP的20% |
| 40 | フィジカルガード | 33 48 | 敌下一次物理攻击造成的伤害减少25%，扩散范围 |
| 41 | マテリアルガード | 33 48 | 敌下一次魔法攻击造成的伤害减少25%，扩散范围 |
| 42 | マイティガード | 40 41 | 敌下一次物理、魔法攻击造成的伤害均减少50%，扩散范围 |
| 43 | 枪マスター-Lv.1 | 初期 | — |
| 44 | 枪マスター-Lv.2 | 43 | — |
| 45 | 枪マスター-Lv.3 | 44 | — |
| 46 | 枪マスター-Lv.4 | 45 | — |
| 47 | 枪マスター-Lv.5 | 46 | — |
| 48 | ガーディアン | 51 54 | AC积蓄量为通常的5倍 |
| 49 | 枪修练Lv.1 | 47 55 59 59 | 装备枪时，攻击力+2，会心一击发生率+1% |
| 50 | 枪修练Lv.2 | 49 | 装备枪时，攻击力+3，会心一击发生率+2% |
| 51 | 枪修练Lv.3 | 50 56 58 60 | 装备枪时，攻击力+5，会心一击发生率+4% |
| 52 | 盾修练Lv.1 | 47 55 57 59 | 装备盾时，防御发生率+2%，防御时受到的伤害值再减少2% |
| 53 | 盾修练Lv.2 | 52 | 装备盾时，防御发生率+3%，防御时受到的伤害值再减少3% |
| 54 | 盾修练Lv.3 | 53 56 58 60 | 装备盾时，防御发生率+5%，防御时受到的伤害值再减少5% |
| 55 | HP Up、Lv.1 | 2 5 9 21 | HP上限+20 |
| 56 | HP Up、Lv.2 | 15 18 55 | HP上限+20 |
| 57 | 守り Up、Lv.1 | 3 7 21 | 守り+5 |
| 58 | 守り Up、Lv.2 | 15 18 57 | 守り+5 |
| 59 | 精神 Up、Lv.1 | 3 7 21 | 精神+5 |
| 60 | 精神 Up、Lv.2 | 15 18 59 | 精神+5 |

弓

| 编号 | 名称 | 必要技能/习得条件 | 说明 |
|---|---|---|---|
| 1 | 矢を放つ | 初期 | 攻击回数1、威力1、刺1、强さ8器用さ3 |
| 2 | 急所击ち | 初期 | 攻击回数1、威力1.2、刺2、强さ8器用さ3 |
| 3 | 连续击ち | 2 49 | 攻击回数2、威力0.8、刺3、强さ8器用さ3 |
| 4 | 乱れ击ち | 3 51 | 攻击回数3、威力0.8、刺4、强さ8器用さ3 |
| 5 | 炸裂矢 | 初期 | 攻击回数1、威力1.2、打2、强さ8器用さ3 |
| 6 | 三连炸裂矢 | 5 49 | 攻击回数3、威力0.54、打3、强さ8器用さ3 |
| 7 | 大爆裂弹 | 6 51 | 攻击回数1、威力2.4、打5、强さ8器用さ3 |
| 8 | バーストアロー | 初期 | 攻击回数1、威力1.2、斩2、强さ8器用さ3 |
| 9 | ニードルアロー | 47 | 攻击回数1、威力1.6、刺2、强さ8器用さ3、直线范围 |
| 10 | レインアロー | 9 49 | 攻击回数1、威力1.6、刺3、强さ8器用さ3、圆范围 |
| 11 | 裁きの矢 | 10 51 | 攻击回数1、威力2.4、刺4、强さ8器用さ3、直接范围 |
| 12 | フレイムアロー | 47 | 攻击回数1、威力1、刺1炎2、强さ5贤さ6 |
| 13 | フレイムシュート | 12 | 攻击回数3、威力0.4、刺2炎3、强さ5贤さ6 |
| 14 | 荒ぶる火炎弹 | 13 49 | 攻击回数3、威力0.54、打3炎4、强さ5贤さ6 |
| 15 | 火炎爆裂弹 | 14 | 攻击回数1、威力2.4、打4炎5、强さ5贤さ6 |
| 16 | 降り注ぐ业炎 | 10 14 | 攻击回数1、威力1.6、刺3炎4、强さ5贤さ6、圆范围 |
| 17 | アイスアロー | 47 | 攻击回数1、威力1、刺1水2、强さ5贤さ6 |
| 18 | アイスシュート | 17 | 攻击回数3、威力0.4、刺2水3、强さ5贤さ6 |
| 19 | 荒ぶる冰结弹 | 18 49 | 攻击回数3、威力0.54、打3水4、强さ5贤さ6 |
| 20 | 冰刃爆裂弹 | 19 | 攻击回数1、威力2.4、打4水5、强さ5贤さ6 |
| 21 | 降り注ぐ冰牙 | 10 19 | 攻击回数3、威力1.6、刺3水4、强さ5贤さ6、圆范围 |
| 22 | ウィンドアロー | 47 | 攻击回数1、威力1、刺1风2、强さ5贤さ6 |
| 23 | ウィンドシュート | 22 | 攻击回数3、威力0.4、刺2风3、强さ5贤さ6 |
| 24 | 荒ぶる疾风弹 | 23 49 | 攻击回数3、威力0.54、打3风4、强さ5贤さ6 |
| 25 | 烈风爆裂弹 | 24 | 攻击回数3、威力2.4、打4风5、强さ5贤さ6 |
| 26 | 降り注ぐ烈风 | 10 24 | 攻击回数3、威力1.6、刺3风4、强さ5贤さ6、圆范围 |
| 27 | ロックアロー | 47 | 攻击回数1、威力1、刺1土2、强さ5贤さ6 |
| 28 | ロックシュート | 27 | 攻击回数3、威力0.4、刺2土3、强さ5贤さ6 |
| 29 | 荒ぶる岩石弹 | 28 49 | 攻击回数3、威力0.54、打3土4、强さ5贤さ6 |
| 30 | 岩石爆裂弹 | 29 | 攻击回数3、威力2.4、打4土5、强さ5贤さ6 |
| 31 | 降り注ぐ陨石 | 10 29 | 攻击回数3、威力1.6、刺3土4、强さ5贤さ6、圆范围 |
| 32 | 愈しの歌 | 48 | 回复HP，回复量为60+最大HP的20% |
| 33 | 精灵の歌 | 32 50 | 回复MP，回复量为10+最大MP的20% |
| 34 | 天使の歌 | 33 51 | 让阵亡的同伴以30%HP状态复活，但有10%几率失败 |
| 隐1 | 疾风の歌 | 完成住人依赖“フォーレスの弓取り” | 60秒内，目标行动速度上升20%，扩散范围 |
| 35 | タカの眼 | 48 | 60秒内，命中率上升15%，回避率下降15% |
| 36 | 千里眼 | 35 51 | 30秒内，命中率上升30%，回避率下降30% |
| 37 | カモフラージュ | 48 | 降低敌人对你的注意力，扩散范围 |
| 38 | スモークショット | 49 | 攻击回数1、威力1、刺1、30秒内目标命中率下降15% |
| 39 | ダークショット | 38 51 | 攻击回数1、威力1、刺2、30秒内目标命中率下降30% |
| 40 | 气配を消す | 36 37 | 30秒内，自己的回避率上升50% |
| 41 | 化の术 | 40 | 将敌人对同伴的注意力转移到自己身上 |
| 42 | 毒药を仕入む | 48 | 30秒内攻击附加50%几率毒效果 |
| 43 | マヒ药を仕入む | 42 | 30秒内攻击附加45%几率麻痹效果 |
| 44 | 眠り药を仕入む | 43 | 30秒内攻击附加45%几率睡眠效果 |
| 45 | 忘れ药を仕入む | 44 | 30秒内攻击附加50%几率沉默效果 |
| 46 | みやぶる | 初期 | 调查敌人的情报 |
| 47 | 弓マスター-Lv.1 | 初期 | — |
| 48 | 弓マスター-Lv.2 | 47 | — |
| 49 | 弓マスター-Lv.3 | 48 | — |
| 50 | 弓マスター-Lv.4 | 49 | — |
| 51 | 弓マスター-Lv.5 | 50 | — |
| 52 | ダブルショット | 54 55 56 | 物理攻击造成的伤害，有20%几率变为1.5倍 |
| 53 | トリプルショット | 52 58 60 62 | 物理攻击造成的伤害，有10%几率变为2倍 |
| 隐2 | 集中 | 完成住人依赖“ハビタルの秘传” | AC积蓄量变为通常的1.4倍 |
| 54 | 回复药の知识 | 51 57 59 61 | 用道具回复HP时效果1.5倍 |
| 55 | 魔法药の知识 | 51 57 59 61 | 用道具回复MP时效果1.5倍 |
| 56 | 爆弹の知识 | 51 57 59 61 | 用道具攻击敌人时效果1.5倍 |
| 57 | MP Up Lv.1 | 2 5 8 9 | MP上限+10 |
| 58 | MP Up Lv.2 | 4 7 11 57 | MP上限+10 |
| 59 | 素早さ Up Lv.1 | 3 6 8 10 | 素早さ+5 |
| 60 | 素早さ Up Lv.2 | 4 7 11 59 | 素早さ+5 |
| 61 | 器用さ Up Lv.1 | 3 6 8 10 | 器用さ+5 |
| 62 | 器用さ Up Lv.2 | 4 7 11 61 | 器用さ+5 |

杖

| 编号 | 名称 | 必要技能/习得条件 | 说明 |
|---|---|---|---|
| 1 | 叩く | 初期 | 攻击回数1、威力1、打1、强さ8器用さ3 |
| 2 | 水月打ち | 初期 | 攻击回数1、威力1.2、打2、强さ8器用さ3 |
| 3 | ハードヒット | 2 39 | 攻击回数1、威力1.6、打3、强さ8器用さ3 |
| 4 | ダブルビート | 3 41 | 攻击回数2、威力1.2、打4、强さ8器用さ3 |
| 5 | マナエッジ | 38 | 攻击回数1、威力1.2、斩2、强さ8器用さ3 |
| 6 | マナスピア | 5 | 攻击回数1、威力1.2、刺2、强さ8器用さ3 |
| 7 | マナブロウ | 6 | 攻击回数1、威力1.2、打2、强さ8器用さ3 |
| 8 | ディバインショック | 7 41 | 攻击回数1、威力1.6、打4、强さ8器用さ3 |
| 隐1 | アストラルペイン | 完成住人依赖“异种の魔导师” | 攻击回数1、威力1.6、打4、强さ8器用さ3、扩散范围 |
| 9 | フレイムロッド | 37 | 攻击回数1、威力1、打1炎2、强さ5贤さ6 |
| 10 | フレイムショック | 9 | 攻击回数1、威力1.2、刺2炎3、强さ5贤さ6 |
| 11 | 炎灵の怒り | 10 39 | 攻击回数2、威力0.8、打3炎4、强さ5贤さ6 |
| 隐2 | メルトペイン | アストラルペイン | 攻击回数1、威力1.6、打4炎5、强さ5贤さ6、扩散范围 |
| 12 | アイスロッド | 37 | 攻击回数1、威力1、打1水2、强さ5贤さ6 |
| 13 | アイスショック | 12 | 攻击回数1、威力1.2、刺2水3、强さ5贤さ6 |
| 14 | 冰灵の怒り | 13 39 | 攻击回数2、威力0.8、打3水4、强さ5贤さ6 |
| 隐3 | フリーズペイン | アストラルペイン | 攻击回数1、威力1.6、打4水5、强さ5贤さ6、扩散范围 |
| 15 | ウィンドロッド | 37 | 攻击回数1、威力1、打1风2、强さ5贤さ6 |
| 16 | ウィンドショック | 15 | 攻击回数1、威力1.2、刺2风3、强さ5贤さ6 |
| 17 | 风灵の怒り | 16 39 | 攻击回数2、威力0.8、打3风4、强さ5贤さ6 |
| 隐4 | ストームペイン | アストラルペイン | 攻击回数1、威力1.6、打4风5、强さ5贤さ6、扩散范围 |
| 18 | アースロッド | 37 | 攻击回数1、威力1、打1土2、强さ5贤さ6 |
| 19 | アースショック | 18 | 攻击回数1、威力1.2、刺2土3、强さ5贤さ6 |
| 20 | 地灵の怒り | 19 39 | 攻击回数2、威力0.8、打3土4、强さ5贤さ6 |
| 隐5 | アトラスペイン | アストラルペイン | 攻击回数1、威力1.6、打4土5、强さ5贤さ6、扩散范围 |
| 21 | スペルブースト | 38 | 60秒内，魔力上升5%，魔法防御下降10%，能力最低变化值为5 |

| 编号 | 名称 | 必要技能/习得条件 | 说明 |
|---|---|---|---|
| 22 | マジックブースト | 27 41 | 30秒内，魔力上升10%，魔法防御下降20%，能力最低变化值为10 |
| 23 | スペルバリア | 38 | 60秒内，魔法防御+20，魔力下降10%，能力最低变化值为20 |
| 24 | マジックバリア | 27 41 | 60秒内，魔法防御+40，魔法下降20%，能力最低变化值为40 |
| 25 | 自然回归の法 | 21 23 | 降低敌人对你的注意力，扩散范围 |
| 26 | 吸魔の印 | 39 | 吸收敌人的MP，吸收量为10+玩家等级×1.15，并在50%～100%范围内波动 |
| 27 | 解咒の祈り | 25 40 | 回复自己的毒和沉默状态 |
| 28 | マジックハイド | 22 24 | 30秒内，自己的回避率上升50% |
| 29 | 女神の祝福 | 28 | 回复HP，回复量为60+最大HP的30%，扩散范围 |
| 30 | 精灵の祝福 | 29 | 回复MP，回复量为10+最大MP的20%，扩散范围 |
| 31 | 不死鸟の祈り | 30 | 牺牲自己的生命，让我方队员以50%HP的状态复活，扩散范围 |
| 32 | 无の外法 | 31 | 消除一切状态，无论有益有害，扩散范围 |
| 33 | 炎の精灵凭依 | 11 41 | 60秒内，炎属性攻击的属性值+20 |
| 34 | 水の精灵凭依 | 14 41 | 60秒内，水属性攻击的属性值+20 |
| 35 | 风の精灵凭依 | 17 41 | 60秒内，风属性攻击的属性值+20 |
| 36 | 土の精灵凭依 | 20 41 | 60秒内，土属性攻击的属性值+20 |
| 隐6 | 天使の言灵 | 完成住人依赖“秘密のわらべ歌” | HP回复技和魔法效果两倍，仅限一次 |
| 37 | 杖マスターLv.1 | 初期 | – |
| 38 | 杖マスターLv.2 | 37 | – |
| 39 | 杖マスターLv.3 | 38 | – |
| 40 | 杖マスターLv.4 | 39 | – |
| 41 | 杖マスターLv.5 | 40 | – |
| 42 | 精灵魔法修练Lv.1 | 50 52 54 | 装备杖时，精灵魔法的咏唱时间缩短15% |
| 43 | 精灵魔法修练Lv.2 | 42 | 装备杖时，精灵魔法的MP消费量减少5% |
| 44 | 精灵魔法修练Lv.3 | 43 51 53 55 | 装备杖时，精灵魔法的咏唱时间缩短15% |
| 45 | 精灵魔法修练Lv.4 | 44 | 装备杖时，精灵魔法的MP消费量减少5% |
| 46 | 神圣魔法修练Lv.1 | 50 52 54 | 装备杖时，神圣魔法的咏唱时间缩短15% |
| 47 | 神圣魔法修练Lv.2 | 46 | 装备杖时，神圣魔法的MP消费量减少5% |
| 48 | 神圣魔法修练Lv.3 | 47 51 53 55 | 装备杖时，神圣魔法的咏唱时间缩短15% |
| 49 | 神圣魔法修练Lv.4 | 48 | 装备杖时，神圣魔法的MP消费量减少5% |
| 50 | MP Up、Lv.1 | 2 7 | MP上限+10 |
| 51 | MP Up、Lv.2 | 4 8 32 50 | MP上限+10 |
| 52 | 贤さ Up、Lv.1 | 3 7 26 27 | 贤さ+5 |
| 53 | 贤さ Up、Lv.2 | 4 8 32 52 | 贤さ+5 |
| 54 | 精神 Up、Lv.1 | 3 7 26 27 | 精神+5 |
| 55 | 精神 Up、Lv.2 | 4 8 32 54 | 精神+5 |

精灵魔法

| 编号 | 名称 | 必要技能/习得条件 | 说明 |
|---|---|---|---|
| 1 | ファイヤーボール | 初期 | 攻击回数1、威力1、炎1 |
| 2 | フレイムランス | 5 14 23 32 | 攻击回数1、威力1.4、炎2 |
| 3 | イフリートブレス | 6 15 24 33 | 攻击回数1、威力2、炎3 |
| 4 | ヴォルケイノ | 7 16 25 34 | 攻击回数1、威力2.6、炎4 |
| 5 | フレイムウォール | 1 | 攻击回数1、威力1～1、炎1，扇形范围 |
| 6 | フレイムカース | 2 | 攻击回数1、威力1～1.4、炎2，圆范围 |
| 7 | エクスプロージョン | 3 | 攻击回数1、威力1.4～2、炎3，圆范围 |
| 8 | クリムゾンフレア | 4 | 攻击回数1、威力2～2.6、炎4，圆范围 |
| 9 | グランインフェルノ | 8 17 26 35 | 攻击回数1、威力2.6～3.2、炎5，圆范围，30秒内目标炎耐性下降 |
| 10 | アイスボルト | 初期 | 攻击回数1、威力1、水1 |
| 11 | アイスブレイク | 5 14 23 32 | 攻击回数1、威力1.4、水2 |
| 12 | アイシクルエッジ | 6 15 24 33 | 攻击回数1、威力2、水3 |
| 13 | オメガフラット | 7 16 25 34 | 攻击回数1、威力2.6、水4 |
| 14 | グラシアルホーン | 10 | 攻击回数1、威力1～1、水1，直线范围 |
| 15 | セイレーンズティア | 11 | 攻击回数1、威力1～1.4、水2，圆范围 |
| 16 | ブリザード | 12 | 攻击回数1、威力1.4～2、水3，圆范围 |
| 17 | ダイダルウェイブ | 13 | 攻击回数1、威力2～2.6、水4，圆范围 |
| 18 | コキュートス | 8 17 26 35 | 攻击回数1、威力2.6～3.2、水5，圆范围，30秒内目标水耐性下降 |
| 19 | ウィンドカッター | 初期 | 攻击回数1、威力1、风1 |
| 20 | ウィンドストーム | 5 14 23 32 | 攻击回数1、威力1.4、风2 |
| 21 | ライトニングボルト | 6 15 24 33 | 攻击回数1、威力2、风3 |
| 22 | ギガボルテージ | 7 16 25 34 | 攻击回数1、威力2.6、风4 |
| 23 | サンダーストーム | 19 | 攻击回数1、威力1～1、风1，直线范围 |
| 24 | パラライズウィンド | 20 | 攻击回数1、威力1～1.4、风2，圆范围 |
| 25 | テンペスト | 21 | 攻击回数1、威力1.4～2、风3，圆范围 |
| 26 | ライトニングフレア | 22 | 攻击回数1、威力2～2.6、风4，圆范围 |
| 27 | ヘブントルネード | 8 17 26 35 | 攻击回数1、威力2.6～3.2、风5，圆范围，30秒内目标风耐性下降 |
| 28 | ロックハンマー | 初期 | 攻击回数1、威力1、土1 |
| 29 | クラッグプレス | 5 14 23 32 | 攻击回数1、威力1.4、土2 |
| 30 | ロックスピアー | 6 15 24 33 | 攻击回数1、威力2、土3 |
| 31 | ガイアプレッシャー | 7 16 25 34 | 攻击回数1、威力2.6、土4 |
| 32 | アースブレイク | 28 | 攻击回数1、威力1～1、土1，圆范围 |

| 编号 | 名称 | 必要技能/习得条件 | 说明 |
|---|---|---|---|
| 33 | ポイズンブロウ | 29 | 攻击回数1、威力1～1.4、土2，圆范围 |
| 34 | コメットブレイク | 30 | 攻击回数1、威力1.4～2、土3，圆范围 |
| 35 | メテオブレイク | 31 | 攻击回数1、威力2～2.6、土4，圆范围 |
| 36 | テラブレイク | 8 17 26 35 | 攻击回数1、威力2.6～3.2、土5，圆范围，30秒内目标土耐性下降 |
| 37 | イクリプスゲイト | 4 13 22 31 | 攻击回数1、威力2.6 |
| 38 | ラストアポカリプス | 9 18 27 36 | 攻击回数1、威力2.6～3.2，圆范围 |
| 39 | フレイムバリア | 2 | 60秒内，炎耐性+20 |
| 40 | Gフレイムバリア | 4 39 | 60秒内，炎耐性+20，圆范围 |
| 41 | アイスバリア | 11 | 60秒内，水耐性+20 |
| 42 | Gアイスバリア | 13 41 | 60秒内，水耐性+20，圆范围 |
| 43 | ウィンドバリア | 20 | 60秒内，风耐性+20 |
| 44 | Gウィンドバリア | 22 43 | 60秒内，风耐性+20，圆范围 |
| 45 | アースバリア | 29 | 60秒内，土耐性+20 |
| 46 | Gアースバリア | 31 45 | 60秒内，土耐性+20，圆范围 |
| 47 | ポイズン | 5 14 23 32 | 80%几率令目标中毒 |
| 48 | スリープ | 7 16 25 34 | 60%几率令目标睡眠 |
| 隐1 | バインド | 完成住人依赖“アルセーヌ少年の发见” | 80%几率令目标和你均处于绑缚状态 |
| 隐2 | ソウルゲイン | 完成住人依赖“古代魔法の复活” | 吸收敌人的HP，吸收量为25+玩家等级×3.15，并在50%～100%范围内波动 |
| 49 | 精灵魔法の知识 | 38 | 精灵魔法的MP消费量减少10% |
| 50 | MP UP、Lv.1 | 5 14 23 32 | MP上限+10 |
| 51 | MP UP、Lv.2 | 6 15 24 33 | MP上限+10 |
| 52 | MP UP、Lv.3 | 7 16 25 34 | MP上限+10 |
| 53 | 贤さ UP、Lv.1 | 5 14 23 32 | 贤さ+5 |
| 54 | 贤さ UP、Lv.2 | 6 15 24 33 | 贤さ+5 |
| 55 | 贤さ UP、Lv.3 | 7 16 25 34 | 贤さ+5 |

神圣魔法

| 编号 | 名称 | 必要技能/习得条件 | 说明 |
|---|---|---|---|
| 1 | ヒールI | 初期 | 单体HP回复约80点 |
| 2 | ヒールII | 27 | 单体HP回复约160点 |
| 3 | ヒールIII | 39 41 | 单体HP回复约280点 |
| 4 | ヒールIV | 19 21 23 | 单体HP回复约460点 |
| 5 | グループヒールI | 11 13 15 | 群体HP回复约120点 |
| 6 | グループヒールII | 9 35 37 | 群体HP回复约220点 |
| 7 | グループヒールIII | 25 41 43 | 群体HP回复约360点 |
| 8 | グループヒールIV | 17 33 | 群体HP回复约540点 |
| 9 | ヒールブリーズI | 2 | 120秒内，每3秒回复5点HP |
| 10 | ヒールブリーズII | 4 | 120秒内，每3秒回复10点HP |
| 11 | キュアポイズン | 初期 | 单体毒回复 |
| 12 | Gキュアポイズン | 11 | 群体毒回复 |
| 13 | キュアパライズ | 初期 | 单体麻痹回复 |
| 14 | Gキュアパライズ | 13 | 群体麻痹回复 |
| 15 | キュアスリープ | 初期 | 单体睡眠回复 |
| 16 | Gキュアスリープ | 15 | 群体睡眠回复 |
| 17 | リフレッシュ | 4 | 单体毒、麻痹、睡眠、沉默、昏迷回复 |
| 18 | Gリフレッシュ | 12 14 16 17 | 群体毒、麻痹、睡眠、沉默、昏迷回复 |
| 19 | キュアカーズ | 7 | 单体诅咒回复 |
| 20 | Gキュアカーズ | 19 | 群体诅咒回复 |
| 21 | キュアアーク | 7 | 单体变身封印回复 |
| 22 | Gキュアアーク | 21 | 群体变身封印回复 |
| 23 | キュアアームズ | 7 | 单体腕缚回复 |
| 24 | Gキュアアームズ | 23 | 群体腕缚回复 |
| 25 | ヒーリング | 3 | 120秒内，单体自然回复量效果两倍 |
| 26 | Gヒーリング | 23 | 120秒内，群体自然回复量效果两倍 |
| 27 | リザレクションI | 29 31 | 令阵亡的队友以HP50%状态回复 |
| 28 | リザレクションII | 8 | 令阵亡的队友满血回复 |
| 29 | タフネスチャージ | 5 | 60秒内，防御力上升5%，能力最低变化值为6 |
| 30 | Gタフネスチャージ | 27 | 60秒内，防御力上升5%，能力最低变化值为6，圆范围 |
| 31 | マナシールド | 5 | 60秒内，魔法防御+20，单体 |
| 32 | Gマナシールド | 29 | 60秒内，魔法防御+20，圆范围 |
| 33 | クロックアップ | 4 | 60秒内，行动速度上升20%，单体 |
| 34 | Gクロックアップ | 33 | 60秒内，行动速度上升20%，圆范围 |
| 35 | パワーダウン | 2 | 60秒内，攻击力下降10%，单体 |
| 36 | Gパワーダウン | 33 | 60秒内，攻击力下降10%，圆范围 |
| 37 | タフネスダウン | 5 | 60秒内，防御力下降10%，单体 |
| 38 | Gタフネスダウン | 35 | 60秒内，防御力下降10%，圆范围 |
| 39 | クロックダウン | 6 | 60秒内，行动速度下降20%，单体 |
| 40 | Gクロックダウン | 37 | 60秒内，行动速度下降20%，圆范围 |
| 41 | サイレンス | 6 | 70%几率令目标沉默，单体 |
| 42 | Gサイレンス | 39 | 70%几率令目标沉默，圆范围 |
| 43 | ホーリーライト | 3 | 对不死系有特效的圣光魔法 |
| 44 | Gホーリーライト | 41 | 圣光魔法的圆范围版 |
| 隐1 | 战神の加护 | 完成住人依赖“二つの种族の小さな违い” | 敌下一次物理攻击造成的伤害为0 |

| 编号 | 名称 | 必要技能/习得条件 | 说明 |
|---|---|---|---|
| 隐2 | 天使の加护 | 完成住人依赖"商人の秘诀" | 敌下一次魔法攻击造成的伤害为0 |
| 45 | 神圣魔法の知识 | 28 | 神圣魔法的MP消费量减少10% |
| 46 | MP UP、Lv.1 | 5 | MP上限+10 |
| 47 | MP UP、Lv.2 | 6 | MP上限+10 |
| 48 | MP UP、Lv.3 | 7 | MP上限+10 |
| 49 | 精神 UP、Lv.1 | 5 | 精神+5 |
| 50 | 精神 UP、Lv.2 | 6 | 精神+5 |
| 51 | 精神 UP、Lv.3 | 7 | 精神+5 |





# 游戏系统深度研究

## 关于装备的耐久值

大家都知道装备多用就会坏，坏了就得修，不过具体情况可能没多少人知道。事实上当装备的耐久度降为15%时就会出现损坏图标，不过此时装备的性能不会受影响。等到耐久度变为0时，就会出现灰色的损坏图标，此时装备的性能将下降一半。各装备的耐久值如下：

| 装备 | 耐久值 |
|---|---|
| 片手剑/短剑/枪/弓/杖 | 900 |
| 片手斧 | 450 |
| 所有防具 | 100 |
| 两手剑/两手斧 | 600 |
| 两手刀/两手槌 | 300 |

武器每攻击一次，耐久值减1，没命中的话不减。拥有多段攻击判定的招式，按打中敌人的次数计算，例如两手剑的三连牙如果中了两段的话，耐久值减2。

防具方面是每受到一次攻击就减少1点耐久值，不过究竟是减哪个部位的，这个是随机决定的。

## 行动速度

玩家的行动速度取决于行动光圈的积蓄速度，这个速度是由装备的重量来决定的。这一点想必所有人都知道，这里会给出实际的计算方法。先看下表：

| 装备 | 时间 |
|---|---|
| 片手剑 | 1.5秒 |
| 短剑 | 1秒 |
| 片手斧 | 1.5秒 |
| 两手剑 | 2.5秒 |
| 两手刀 | 2.5秒 |
| 两手斧 | 2.5秒 |
| 两手槌 | 2.5秒 |
| 枪 | 1.5秒 |

| 装备 | 时间 |
|---|---|
| 弓 | 1秒 |
| 杖 | 1.5秒 |
| 布衣 | 0.15秒 |
| 轻铠 | 0.3秒 |
| 重铠 | 0.45秒 |
| 小盾 | 0秒 |
| 大盾 | 1秒 |

把你现在身上所有的装备对应上表把时间加起来，就是你蓄满行动光圈所需的速度！不过注意，布衣、轻铠、重铠的秒数是指一个部位的秒数，实际上全身装备是分4个部位的。例如你拿短剑穿一身重铠，那你的行动速度就是2.8秒。



## 伤害值计算公式

伤害值计算公式是很多资深玩家所关注的，这里就把公式透露给大家。请各位同学先看公式，再发言！

### 技的伤害值计算公式

**[攻击力－(目标防御力÷2)]×技的威力×[1+(武器和技的属性值之和×0.01)]×技的伤害补正**

### 魔法的伤害值计算公式

**[魔力－(目标魔法防御×1.25)]×技的威力×[1+(武器和魔法的属性值之和×0.01)]×1.25**

OK，公式看完了，各位最大的疑问是不是“何为技的伤害补正”？所谓技的伤害补正，事实上就是技能表里的那些“强さ8器用さ3”、“强さ5贤さ6”，不过这些数字是什么意思，目前除了游戏设计者之外没人知道。（汗）

话虽如此，至少还能看出一些端倪的。例如“强さ8器用さ3”的意思肯定是伤害值既受强さ影响，又受器用さ影响，而且强さ的影响要远大于器用さ。而“强さ5贤さ6”是指强さ和贤さ都影响伤害值，且贤さ的影响更大。

另外还有两点补充。首先，按照角色扮演游戏的惯例，伤害值是有一个波动范围的，本作的波动范围是±5%，应该说是很小的范围。不过精灵魔法里的范围魔法由于本身威力值就有波动，所以打出来的数值会有较大的起伏。

其次，上述公式没有考虑属性相生相克的情况。当属性相克时伤害值会变为1.5倍，不过对技来说只有物理属性（斩击、刺突、打击）相克时才算，而魔法则只有魔法属性（风、土、水、火）相克时才算。如果目标有属性耐性，则伤害值会变为0.5倍或0.25倍。

另外，“武器和技的属性值之和”是仅在武器和技的属性一致时才计算的，如果武器和技的属性不一致，则只算技的属性。例如你拿着斩击+5的两手剑去使打击+3的技，那么最后只会计算打击+3。如果是使用斩击+3的技，那么最后会算斩击+8。“武器和魔法的属性值之和”也是一个道理。

最后，会心一击伤害值为1.5倍，种族相克伤害值为1.1倍。

## 特殊伤害

当发生会心一击时，伤害值会变为1.5倍。会心一击的发生几率是根据武器来的，片手斧、两手刀、两手槌的发生率有8%，其他武器一律为0.7%。不过也有增加会心一击发生几率的技巧。另外对于多段攻击的技来说，只要其中一段攻击发生会心一击，那么整体伤害值都算会心一击。

而防御会让受到的伤害值减少，防御的发生率为5%，防御时受到的伤害值会减少20%，手动选择防御的话必发动。装备盾的话会改变防御发生率和伤害值减少率，具体如下表：

| 盾 | 效果 |
|---|---|
| 小盾 | 防御发生率+10% |
| 大盾 | 防御发生率+20%，防御时受到的伤害值会减少30% |

信息集结 特正集结 劲作集结 攻略集结

## 距离关系

事实上游戏中敌我双方的距离是会影响我方的回避率和敌方的命中率的，不过需要注意的是远程攻击以及魔法不受距离影响。

近距离（双方紧贴）：敌方命中率 -20%

中距离（大部分近身技的最远射程）：敌方命中率 +20%，我方回避率 +10%

远距离（弓和魔法的最远有效射程）：我方回避率 +20%

所以对付近战强敌时，靠得越近反而越有效，真是奇哉怪也。

## 连续技补正

玩过前作的人一定知道，在连续技中招式的顺序位置对于威力是有影响的。事实上本作也不例外。不过和前作不太一样的是，这回招式都是越往后放，威力越大。魔法则是放哪个位置都是一样的威力。

| 武器 | 1hit | 2hit | 3hit | 4hit | 5hit | 6hit | 7hit |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 片手剑 | 1 | 1.1 | 1.2 | 1.2 | 1.4 | 1.5 | 1.6 |
| 两手剑 | 1 | 1.1 | 1.2 | 1.3 | 1.3 | 1.4 | 1.5 |
| 两手斧 | 1 | 1 | 1.2 | 1.2 | 1.5 | 1.6 | 1.7 |
| 枪 | 1 | 1.1 | 1.2 | 1.2 | 1.4 | 1.5 | 1.6 |
| 弓 | 1 | 1.1 | 1.2 | 1.3 | 1.3 | 1.4 | 1.5 |
| 杖 | 1 | 1.1 | 1.2 | 1.3 | 1.3 | 1.4 | 1.5 |
| 精灵魔法 | — | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |

## AC积蓄量

本作去掉了攒 AC 的招式，所有职业都得老老实实都一招一式慢慢蓄，具体情况参见下表。注意枪和弓拥有增加 AC 积蓄量的技巧。

| | |
|---|---|
| 片手剑 | 0.33 |
| 短剑 | 0.3 |
| 片手斧 | 0.33 |
| 两手剑 | 0.47 |
| 两手刀 | 0.47 |
| 两手斧 | 0.47 |
| 两手槌 | 0.47 |

| | |
|---|---|
| 枪 | 0.33 |
| 弓 | 0.3 |
| 杖 | 0.3 |
| 神圣魔法 | 0.25 |
| 精灵魔法 | 0.42 |
| 受到伤害 | 0.05 |

## AC与变身

大家都知道，当 AC 攒到 7 点时就能变身，那么 7 点 AC 时变身和 15 点 AC 时变身有什么不同呢？

答案是骑士的能力不同。根据 AC，骑士的能力有三个阶段的变化，其中 7～9 为第一阶段，这个时间变身不会有任何奖励；10～14 为第二阶段，此时变身，骑士的能力会变为 1.2 倍；而 15 点 AC 时可进入第三阶段，此时变身，骑士的能力会变为 1.5 倍！

不算装备的话，骑士的基本能力是根据等级来的，所有骑士在 80 级时的能力都是一样的，不会受玩家的职业而影响。这点请各位放心。




## 刚体几率

当玩家受到敌人的攻击力，有一定几率出现刚体，也就是敌人的攻击打在你身上，虽然一样会造成伤害值，但你的行动不会被中断。刚体是相当有用的一种状态，不过和前作的魔法咏唱刚体相比，本作的刚体情况完全是由装备的重量来决定的。装备的重量也就是在“行动速度”这个部分里列出的时间值，利用这个数值可以算出刚体几率，公式如下：

**刚体几率 ＝ [（盾的重量 ×0.2+ 其他防具的重量之和）−1.2]×1.2×100%**

OK，假设玩家拿大盾，全身披重铠，那么就是（1×0.2+1.8−1.2）×1.2×100，答案是 96%。

相反，如果玩家不装盾，全身穿布衣，那么就是（0×0.2+0.6−1.2）×1.2×100，答案是个负数，也就是说不能发动刚体……

## 骑士技能介绍

最后为大家献上的是骑士技能的详细介绍，骑士武器众多，不过想必各位都只会拿最强武器变身，因此就只列出最强武器的技能了。

| 魔剑グランハーデス & 神剑アルカディア | |
|---|---|
| 斩 | 攻击回数1、威力1、斩1，扇形范围 |
| 强斩 | 攻击回数1、威力1.8、斩2，扇形范围 |
| 突く | 攻击回数1、威力1、刺1，直线范围 |
| スタンクラッシュ | 攻击回数1、威力2.6、打2，圆范围，60%几率令目标昏迷 |
| カウンターソード | 攻击回数1、威力2.6、刺2，防御反击技 |
| フレイムソウル | 魔法、威力3～3.4、炎1，圆范围 |
| ストームソウル | 魔法、威力3～3.4、风1，圆范围 |
| 骑士の威光 | 60秒内目标攻击力下降12%，扩散范围 |

| 神枪アルバラーゼ & 圣枪エリクシード | |
|---|---|
| 突く | 攻击回数1、威力1、刺1，直线范围 |
| 斩る | 攻击回数1、威力1、斩1，扇形范围 |
| カウンタースピア | 攻击回数1、威力1.8、刺2，防御反击技 |
| 伏龙枪 | 攻击回数1、威力2.6、刺2，圆范围 |
| 诸刃突き | 攻击回数1、威力1～4、刺2，HP越少攻击力越高 |
| フリーズソウル | 魔法、威力3～3.4、水1，圆范围 |
| アースソウル | 魔法、威力3～3.4、土1，圆范围 |
| ドラグーンレイジ | 60秒内会心一击率上升50%，但发动后每2秒MP消耗2点 |

| 神槌ガリアナ & 圣槌アルバラン | |
|---|---|
| 叩く | 攻击回数1、威力1、打1，圆范围 |
| 突く | 攻击回数1、威力1、刺1，直线范围 |
| 巨神击 | 攻击回数1～3、威力1、打2，圆范围，威力随按○键的次数上升 |
| ソウルバッシュ | 攻击回数1、威力2.6、打2，圆范围，消耗最大HP的25% |
| バリアクラッシャー | 攻击回数1、威力2.6、打2，圆范围，可打消敌人的防护罩 |
| フレイムソウル | 魔法、威力3～3.4、炎1，圆范围 |
| アースソウル | 魔法、威力3～3.4、土1，圆范围 |
| ガイアレイジ | 60秒内攻击力上升20%，但发动后每2秒MP消耗2点 |

# DVD光盘内容介绍




**欢迎使用《PS3专辑》Vol.12数据DVD光盘，本光盘为PC、PS3两用光盘，内容包括影像集结、美图集结、音乐集结、主题集结和特别附赠五大部分，其中影像、图片和音乐可在PS3上直接使用。**




**内容包括** 《GT赛车5》、《NASCAR 2011》、《NBA 2K11》、《暗影诅咒》、《哈利·波特与死亡圣器 第一部》、《黑色洛城》、《荒野大救赎 僵尸梦魇》、《极品飞车 变速2 释放》、《灵异恐惧3》、《龙之世纪Ⅱ》、《漫画英雄对Capcom 3》、《拳击之夜 冠军》、《三连星2》、《使命召唤 黑暗行动》、《魔神之地》、《死亡空间2》、《小小大星球2》、《真三国无双6》、《子弹风暴》等游戏的预告片，以及《极品飞车 热力追踪》广告合辑、《辐射 新维加斯》开发者日记合辑以及《杀戮地带3》对战模式内测影像合辑。共45段高清影像。

**使用指南** 光盘中提供的全部为720p以上分辨率的高清视频，使用者可直接将光盘放入PS3主机内欣赏这些高清视频，还可将其拷贝进PS3主机的硬盘中。如果您的电脑无法流畅播放这些视频，那可能是您的电脑配置不够高，或是播放器问题，建议直接使用PS3观看。




**内容包括** 壁纸部分包括《GT赛车5》、《阿修罗之怒》、《尘土飞扬3》、《刺客信条 兄弟会》、《极品飞车 热力追踪》、《奴役》、《入口2》、《使命召唤 黑暗行动》、《星球大战 原力释放Ⅱ》、《永远的毁灭公爵》、《灾厄》、《战地 恶人连2》、《征服》等多款游戏的66张精选游戏壁纸；另有《阿加雷斯特战记ZERO》全CG、《苍翼默示录 连续变幻》幻彩集、《铁拳6》莉莉战斗书，总计400余张美图供各位欣赏。

**使用指南** 光盘中提供的壁纸全都是可完美适应PS3分辨率的图片，使用者可直接将光盘放入PS3主机内欣赏，或将其拷贝至PS3的硬盘中作为壁纸。




**内容包括** 《NBA 2K11》、《恶魔城 暗影之王》、《极品飞车 热力追踪》、《洛克人10》和《使命召唤 黑暗行动》等游戏的原声音乐集，乐曲总数接近150首。

**使用指南** 光盘中提供的PS3游戏原声均为MP3文件，使用者可以直接将光盘放入PS3或电脑光驱中欣赏，也可拷贝至便携播放设备中，欣赏起来更为方便。




**内容包括** "奖杯图标大集合"收录了游戏《苍翼默示录 连续变幻》、《飞行指挥HD》、《弗里茨国际象棋》、《功夫滑仔》、《火影忍者疾风传 终极忍者风暴2》、《奴役》、《派对总动员》、《使命召唤 黑暗行动》、《歪小子斯科特》、《灾厄》、《侏罗纪》的奖杯图标，分辨率为240×240，格式为PNG，总数超过300个。另有自由编辑功能的国际象棋软件，可轻松应对各种PS3国际象棋游戏或是其他游戏中的象棋谜题。

**使用指南** "奖杯图标大集合"中包括的游戏均是PS3专辑制做过攻略研究或奖杯攻略的游戏，设计精美有趣的图标值得大家收藏和鉴赏。




**内容包括** 《GT赛车5》、《波斯王子》、《超级街头霸王Ⅳ》、《刺客信条 兄弟会》、《电子争霸战》、《恶魔城 暗影之王》、《辐射 新维加斯》、《黑手党2》、《荒野大救赎 僵尸梦魇》、《极品飞车 热力追踪》、《寄生前夜 第3个生日》、《洛克人》、《奴役》、《杀戮地带3》、《燃烧丧尸》、《生化奇兵2》、《失落星球2》、《使命召唤 黑暗行动》、《索尼克》、《小小大星球》、《异说 最终幻想》、《异型大战铁血战士》、《战国BASARA 3》、《战神Ⅲ》、《质量效应2》、《最终幻想Ⅶ 危机之源》等游戏相关主题，还有电影、动漫和艺术主题，总计50个，并加入了主题效果图的预览。

**使用指南** 光盘中的主题无法直接在PS3中进行复制，如需使用，必须先将光盘放进电脑光驱，然后在U盘、PSP等移动存储设备的根目录下建立"/PS3/THEME"文件夹，再将准备拷入PS3的主题文件(".p3t"后缀的文件)复制到该文件夹下，将存储设备与PS3连接后，就能在"主题设置"中选择安装自己喜欢的主题了。如果有兴趣，您还可以使用光盘中附带的主题制作工具"PS3 Theme Creator"制作自己喜爱的主题，当然，在这个文件夹内我们还为您准备了此工具的使用教程。

## 制作后记

我了个去,这是我第一次做电子书,没想到居然如此艰难.

嘛,第一次制作,手艺啥的还不是最到家,所以这次只是出个先行版..可以叫 Alpha??..不排除之后会出个什么完整版,最终版,黄金收藏版,白金收藏版之类的,呵呵.

既然做了就要做到最好,这也是网上的某姐姐给我最珍贵的信念.

另外本次尽管是先行版,但我还是花了 2 天,近乎 20 个小时的努力,撕书,扫描,再到最后的打包,我希望大家看完以后别喷我就行,这次也不像别的小组之类的有美工,都是我一人的所作所为,所以全部都是素颜,啥装饰都没有,鉴谅,本人技术不到家啊.

比较悲剧的是最后几页的书被我撕烂了..具体来说就是 238 页,不出意外的话,就算以后真的出了黄金收藏版,白金收藏版,铂金收藏版,最后几页应该还是烂的,索性的是还好只是烂了 2 张...最后这是我送给 TTG 众的新年礼物,相关的光盘资源也已经提供,详情参见: http://ttg.im/t/25195/

kanami1990@TTG

数字签名者：kanami1990
DN：cn=kanami1990, o=TorrentGui, ou=TTG, email=kanami1990@foxmail.com, c=CN
日期：2011.01.02 19:41:14 +08'00'

PS:想看我的专辑变成了什么样子吗?往下看!!!



PS3专辑

VOL.12



感受高清动漫世界——日

PS3

VOL.12

PS3 SPECIAL